

br. 62

Jul 2013.

play!
z i n e

KLAN RUR

COVER STORY

The Last of Us



Grid 2



Tekken Revolution



Remember Me

Probali smo **Oculus Rift!**



KLAN RUR



BROJ 62 – JUL 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović

SARADNICI:

Luka Zlatić, Aleksandar Ilić, Nikola Jovanović,
Dimitrije Đorđević, DMITAR Đ. AKSENTIJEVIĆ,
Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... | PLAY! 62

UVODNIK.....3

FLASH5

13TH PAGE.....13

HARDWARE.....23

- Oculus Rift23
- Logitech Trackpad T651.....27
- Logitech Wireless Touchpad.....29

EVENT.....31

- E3 2013.....31

REVIEWS.....38

- The Last of Us.....39
- Remember Me.....43
- Tekken Revolution45
- Grid 2.....47
- Dust: An Elysian Tail.....50
- Fuse.....52
- Rush Bros55
- Trackmania 2 Stadium.....57
- Neverwinter.....59

E3 2013



Da, dočekasmo i E3 ove godine. I to kakav! Iako smo u napred znali da će ovoga puta sve biti značajno uzbudljivije nego prošlih godina, opet kada se sve to i izdešava, i u jednom danu vidimo ne samo šta možemo da očekujemo u narednom periodu (do sledećeg E3-a) već kako će izgledati sledeća generacija igara, onda svakako da u narednih par dana news overload predstavlja nešto sa čim nije lako izaći na kraj. Ali sa druge strane je u toj meri i uživanje veće. Praćenje gaming industrija je vrlo živa stvar, sa svakodnevnim vestima i dešavanjima. To što imamo jedan do te mere "glavni" događaj u toku godine, kada nam sve to što volimo bude servirano u over 9000 dozi je zapravo praznik za sve nas. Ako bi jednog pasioniranog ljubitelja industrije pitali koji dan u godini želi u potpunosti da bude ostavljen na miru i prepušten samo video game dešavanjima, izbor tog dana bi bila najlakša stvar na svetu.

U ovom broju smo za vas pripremili sijaset vesti sa E3-a. Playstation 3, Xbox One, cene, nove igre, ima tu svega i svačega. Osim vesti imamo i izveštaj sa lica mesta, nešto što svakako ne želite da propustite! Spremili smo i opis Oculus Rift-a koji smo imali prilike da testiramo. Verujemo da vam je zbog same prirode tehnologije u startu jasno da je Oculus Rift nešto što svakako treba videti svojim očima ali sledeća najbolja stvar posle toga je da vam to neko opiše, tako da ste bar u tom smislu obezbeđeni, dok Rift jednog dana ne bude dostupan svima.

Što se tiče opisa igara, tu je par dobrih, par ne tako dobrih i jedna **NAJBOLJA**. Seriously, The Last of Us je toliko dobra igra da jednostavno ne možete imati dovoljno dobar razlog da je propustite. Sav hype koji se pojavio u vezi ove igre, sve savršene ocene, sve je sa dobrim razlogom! Iako smo više puta do sada bili svedoci da se relativno solidna igra agresivnim marketingom bukvalno ugura pod nos publici (naročito zapadnoj) za The Last of Us ovo (baš kao i mnoga druga pravila iz game industrije) ne važi. Odigrajte igru (ako već niste). Biće vam jasno.





**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

Sjajan učinak na tržištu za Metro: Last Light

Deep Silver je objavio da je novi nastavak Metro serijala ukrajinskog 4A Games-a prodat u više primeraka u prvoj nedelji na globalnom tržištu nego što je njegov prethodnik Metro 2033 uspeo za tri meseca.

Metro Last Light je od kada se pojavio na vrhovima lista najprodavanijih igara u UK, Nemačkoj, Francuskoj, Austriji i Švajcarskoj. Što se tiče US tržišta Metro Last Light je uspeo da proda više primeraka u prvoj nedelji nego što je Metro 2033 za 3 godine koliko je na tržištu. Last Light je za razliku od prošlog dela dostupan i na PS3 a ne samo na PC-u i Xbox 360.

Na žalost Deep Silver nije izlazio sa konkretnim brojkama. Takođe je činjenica i da trenutno Metro i nema veliku konkurenciju drugih AAA naslova. Ali bez obzira na to, Last Light-u treba odati priznanje za podizanje franšize na viši nivo.



Potvrđen datum izlaska sa Beyond: Two Souls

Sony Computer Entertainment Europe je potvrdio da će Beyond: Two Souls izaći u Evropi 11. oktobra 2013. Nova igra Quantic Dream studija i David Cage-a koji stoje iza Heavy Rain-a, jedna od udarnih ekskluzivnih igara koje Sony sprema za Playstation 3 u 2013-oj, zajedno sa fenomenalnim The Last of Us i Gran Turismo 6. Igra je okarakterisana kao interaktivna drama plus action-adventure video igra. Glavne uloge u igri će tumačiti Ellen Page i Willem Defoe.



Assassin's Creed 4 knjiga i art book

Ubisoft je objavio da će Assassin's Creed 4: Black Flag biti praćen knjigom i art book-om. Knjiga bi trebalo da se pojavi u novembru. Oliver Bowden će ponovo biti autor kao i kod prethodnih Assassin's Creed knjiga. Ona bi trebalo da pruži origins story u vezi glavnog protagonista iz igre Edward Kenway-a. Assassin's Creed 4: Black Flag izlazi 30. oktobra za PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U i PC (možda bolje da smo nabrojali za koje aktivne platforme ne izlazi). Igra neće imati lak zadatak da prestigne svog prethodnika Assassin's Creed 3, koji je postavio rekord za Ubisoft-ovu frašizu sa preko 12 miliona isporučenih kopija.



Plants vs. Zombies 2 će biti free-to-play

PopCap Games je saopštio da Plants vs. Zombies 2: It's About Time izlazi 18. jula za iOS. Igra će biti free-to-play i bićete u stanju besplatno da igrate sve nivoe u igri. Međutim stvari poput upgrade-a, in game items-a i slično će biti dostupne za kupovinu (možda je vreme da nađemo novi termin, "free-to-play" očigledno ovaj model više ne opisuje na dovoljno dobar način).

Igra prvo izlazi samo za iOS uređaje a iz PopCap-a nas uveravaju kako im je cilj da igru učine dostupnom što većem krugu korisnika i da uskoro možemo očekivati vesti i o drugim platformama.



Dead or Alive 5 Ultimate će imati i free-to-play verziju

Tecmo Koei je osmislio interesantan free-to-play model za Dead or Alive 5 Ultimate.

Verzija pod nazivom Dead or Alive 5 Ultimate: Core Fighters će se pojaviti na PSN-u (za sada nije bilo reči o Xbox Live-u) i ona će sadržati četiri (najpopularnija) lika Kasumi, Ayane, Hayabusa i Hayate a sa njima i sve modove iz full igre osim Story moda. Sa ovom F2P verzijom ćete moći da učestvujete i u online borbama sa vlasnicima full igre. Da li je igrač iz F2P ili full verzije neće biti označeno u online mečevima.

Tecmo Koei je svakako pripremio i mogućnost dokupljivanja ostalih elemenata iz igre. Story Mode će koštati \$14.99 a svaki lik po \$3.99.

Free to Play verzija kao i full izlazi 3. septembra.



Halo: Spartan Assault za Windows 8 PC, telefone i tablete

Microsoft ne uspeva da uhvati priključak sa iOS-om i Androidom kada je u pitanju oblast igara za mobilne platforme. Međutim sada nam stiže vest o jednom od njihovih odgovora na to kaskanje i to u vidu nove Halo igre koja će izaći ekskluzivno za Windows Phone 8 telefone kao i Windows 8 PC-jeve i tablete.

Halo: Spartan Assault je top-down twin-stick shooter smešten između Halo 3 i Halo 4. U igri kao i u većini iz ovog žanra upravljate vašim likom iz ptičje perspektive dok u isto vreme nišinite i pucate u smeru 360 stepeni. Na igri rade Vanguard Games u saradnji sa 343 Industries. Igra će imati leaderboards, weekly challenges kao i konekciju sa Halo 4 u vidu Spartan emblems-a koje ćete biti u prilici da otključavate.



Massive Chalice za samo 5 dana prestigao Kickstarter cilj

Massive Chalice, sada već i izvesno novi projekat Double Fine-a je za samo 5 dana uspeo da prestigne svoj Kickstarter cilj od \$725,000.

Igra je najavljena kao "tactical strategy PC game on an epic fantasy timeline". Prvi čovek ovog projekta nije prezauzeti Tim Schafer već Brad Muir, kreator Iron Brigade-a i dizajner na Brutal Legend projektu.

"Igra će biti struktuirana na dva glavna nivoa, strategija i taktika. U strateškom delu nadgledate vaše carstvo, i donosite odluke koje će imati uticaj na sudbinu vaše zaostavštine", rekao je Muir. "U taktičkom delu učestvujete u brutalnim turn-based borbama kako bi odbranili vaše carstvo uz pomoć customizable heroja."

Prethodna Double Fine-ova Kickstarter kampanja za Broken Age je svoj cilj od \$400 000 dolara takođe brzo premašila i dogurala čak do 3,3 miliona



Diablo 3 izlazi u septembru za PS3 i

Blizzard je objavio da će konzolna verzija za Diablo 3 izaći 3. septembra. Osim već poznate Playstation verzije (PS3 i PS4), Blizzard je potvrdio i Xbox 360 verziju koja će izaći u isto vreme.

Diablo 3 je originalno izašao za PC u maju 2012. Za sada je poznato da je igra prodana u 12 miliona primeraka do početka 2013-e.

Evo šta je Blizzard CEO Mike Morhaime izjavio u vezi konzolne verzije: "Playing Diablo III on a big screen with your friends brings a whole new level of intensity to the game, and with all of the control and interface adaptations we've made, it's extremely fun to play on PS3 and Xbox 360. In addition to the fine-tuning we've done for the console versions, we're also including major content and design updates we've made to the PC version over the past year."



Castlevania Lords of Shadow stiže na PC

Konami će 27 avgusta objaviti Castlevania Lords of Shadow: Ultimate Edition za PC.

Igra će biti dostupna u digitalnom obliku preko Steam-a kao i u retail izdanju. Sadržaće oba Reverie i Resurrection add-on chapter-a. U odnosu na konzolno izdanje koje je na tržištu još od 2010-e, igra će imati poboljšanja u zavisnosti od vašeg hardvera. Konami obećava 1080p rezoluciju i 60 frejmova u sekundi za PC izdanje.

Nastavak igre je inače trenutno u razvoju i najavljen je za konzole i PC.



Deus Ex: The Fall za mobilne uređaje i tablete

Puno fanova koji su očekivali nastavak za Deus Ex: Human Revolution, ostalo je razočarano kada je Square Enix objavio da je Deus Ex igra koju su najavili da uskoro otkrivaju zapravo Deus Ex: The Fall za mobilne uređaje.

Igra će biti side story u odnosu na Human Revolution i nastavak na roman Deus Ex: The Icarus Effect. Dostupna ovog leta za iOS i nešto kasnije Android uređaje, igra će koštati 5.99€. Na razvoju rade Eidos Montreal u kolaboraciji sa Square Enix-ovom mobilnom divizijom.



Odložena Amnesia: A Machine for Pigs

Fictional Games je pomerio datum izlaska za Amnesia: A Machine for Pigs, usled dodatnih napora koje ulažu u optimizaciju igre.

Prvi deo Amnesia: The Dark Descent je izašao za Halloween 2011-e. Nastavak je prvobitno planiran za isti datum 2012 ali je igra najpre odložena za drugu polovinu 2013, da bi sada njen datum izlazak bio pomeren za "kraj leta".

Amnesia: The Dark Descent je po izlasku naišla na pozitivne kritike koje su uglavnom hvalile atmosferu i horor elemente u igri.



PlayStation 4

Sony je na E3 sajmu konačno prikazao PlayStation 4. Osim konzole koju smo po prvi put videli, sve ostalo je manji ili više ostalo onako kako je Sony i obećao u februaru. Za dizajn je bila zadužena Sonijeva japanska Playstation divizija i konzola je manjih dimenzija od originalnog i prvog slim PS3.

Dualshock 4 kontroler je ostao nepromenjen u odnosu na onaj koji je prikazan u februaru. U standardnom pakovanju se neće nalaziti PS4 kamera. PS Plus servis će se prenositi sa već postojećih PS3 i PS Vita naloga s tim što je sada pretplata obavezna za online igranje. Osim ovoga Sony nije menjao politiku po pitanju used games i always online zahteva. Konzola izlazi krajem godine u Evropi i Americi. Cena će biti €399 ili \$399.

Hardverske specifikacije za Playstation 4:

- Main processor: Single-chip custom processor
- CPU: x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
- GPU: 1.84 TFLOPS, AMN next-generation Radeon based graphics engine
- Memory: GDDR5 8GB
- Storage size: 500GB hard disk drive
- External dimensions: Approximately 275 x 53 x 305mm
- Mass: Approx 2.8kg
- BD/DVD drive (read only): BD x 6 CAV, DVD x 8 CAV
- Input/Output: Super-Speed USBx (USB 3.0) port x2, AUX port x1
- Networking: Ethernet x1, IEEE 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 (EDR)
- AV output: HDMI out port, DIGITAL OUT (OPTICAL) port



Xbox One

Microsoft je po ocenama svih imao izuzetno loš E3, bar kada je u pitanju nove politika u vezi used games i always online zahteva koju su nameravali da implementiraju na Xbox One. Osim ovih mera usmerenih direktno protiv consumer-a, Microsoft je saopštio i cenu od \$499 za Xbox One, što je za sto dolara više od glavnog konkurenta koji pri tom nema ni jedno od gore pomenutih ograničenja kao i jače hardverske specifikacije. Kako je inicijalno saopšteno, Xbox One ne bi bio lansiran u zemljama koje ne podržavaju Xbox Live servis (što uključuje i Srbiju).

Sve ovo je izazvalo izuzetno loše reakcije publike, do te mere da je nekoliko dana posle E3-a Microsoft saopštio da odustaje od svega što je prvobitno najavio u vezi novog načina funkcionisanja njihove konzole!

U do sada neviđenom kompletnom obrtu, za izuzetno kratko vreme, Microsoft je saopštio da se ukratko rečeno vraćaju na sistem koji je funkcionisao i do sada na Xbox 360.

Ocena Microsoftovog E3 učinka svakako nije ista uzimajući ove nove okolnosti u obzir. Bilo kako bilo, Xbox One će se na tržištu takođe pojaviti krajem 2013, po ceni od €499 u Evropi i \$499 u Americi.

U svakom pakovanju će se nalaziti i Kinect 2 senzor koji je obavezan deo da bi konzola mogla da funkcioniše.

Xbox One hardverske specifikacije:

- CPU: 8-Core x86 AMD CPU (64-bit)
- GPU: Custom AMD GPU
- Memory: 8GB DDR3 (5 GB available to games)
- Storage size: 500GB hard disk drive
- Optical Drive: Blu-ray/DVD
- USB Ports: 3x USB 3.0 (2 on back, 1 on side)
- Video Out HDMI (4K video playback), HDMI input
- Audio: HDMI, S/PDIF optical
- Communication: 10/100/1000Mbps Ethernet, 3x 802.11n radios w/Wi-Fi Direct
- Additional Outputs: IR (to control cable/satellite receiver)



Novi redizajn za Xbox 360

Microsoft je predstavio još jedan redizajn za Xbox 360. Konzola je ovoga puta dizajnerski rešena tako da podseća na Xbox One.

Novi Xbox 360 je dostupan od danas u Americi a očekuje se vrlo uskoro i u Evropi.

Microsoft je saopštio da će Xbox Live gold pretplatnici od sada dobijati i free igre kao kod PlayStation Plus servisa a prve dve će biti Assassin's Creed 2 i Halo 3.



Metal Gear Solid 5 E3 detalji

Konami i Kojima Productions su otvorili Microsoftovu E3 prezentaciju, prikazujući Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain i njegov open world gameplay.

Igra će imati smenu dana i noći i open world okruženja od kojih je bar za sada prikazan Avganistan. U trejleru su prikazani i novi stealth elementi koje ćete biti u mogućnosti da koristite u igri. Takođe su uz par starih poznanika predstavljeni i novi likovi u Metal Gear univerzumu. Ovom prilikom je potvrđen i izlazak igre za Xbox One, uz već poznate current gen platforme PS3 i X360. Igra je nešto kasnije u toku E3-a potvrđena i za PS4.

Zvezda TV serije 24 - Kiefer Sutherland će biti novi glas Snake-a. Ovo će biti prvi put da glas Snake-u neće pozajmljivati David Hayter. Priča igre će se odigravati u 1984 (metal gear univerzum) i Hideo Kojima ističe kako je Sutherland savršen spoj za glas i facijalne ekspresije Big Boss-a koji će u igri, baš kao i Sutherland u realnom životu, biti u kasnim četrdesetim.



Ubisoft otkrio Tom Clancy's The Division

Igra koja je po mnogima ukrala show na ovogodišnjem E3-u, makar u smislu next-gen grafike je Tom Clancy's The Division.

Igra bi se žanrovski mogla okarakterisati kao online open world RPG/co-operative shooter. Pojaviće za PS4 i Xbox One u 2014-oj. Na azvoju radi Massive Entertainment studio iz Švedske.

Apokaliptična bolest se raširila za tri nedelje preko zaraženih novčanica. Vi ste visoko obučeni operativac The Division-a, organizacije koja će očigledno imati ulogu u spašavanju čovečanstva.

Igra pomalo podseća na takođe Ubisoftovu Watch Dogs, u smislu HUD elemenata koji se dinamično pojavljuju na raznim objektima iz igre. U toku multiplayer demonstracije, jedan od igrača se priključio akciji i preko tableta. Grafika u igri izgleda zaista impresivno i verovatno je jedan od najboljih pokazatelja šta u narednom periodu možemo očekivati od multiplatform naslova.



Otkriven Destiny gameplay

Bungie je konačno prikazao gameplay za Destiny na Sonijevoj E3 prezentaciji.

Igra je ostavila jedan od jačih utisaka od svih prikazanih PS4 igara. FPS gameplay prema očekivanjima najviše podseća na Halo. Igra je online orijentisana, sa velikim open world okruženjem u okviru koga se dešavaju i veliki događaji u kojim imate slobodu da učestvujete ili da ih zaobiđete. Destiny i dalje nema tačniji datum izlaska od 2014.

Bungie tim je na sceni Sonijeve E3 konferencije potvrdio i da će Playstation igrači imati ekskluzivan sadržaj. Igra inače izlazi za PS3, PS4, X360 i Xbox One. PC verzija je za sada najavljena kao moguća od strane Bungie-a.



Super Mario 3D World u decembru za Wii U

Nintendo je prikazao trejler za novu 3D Mario igru. Igra deli puno sličnosti sa Super Mario 3D Land sa 3DS-a i predstavlja miks između 2D i 3D Mario gamplay-a.

Po prvi put u 3D Mario igri će biti prisutan i co-op za četiri igrača (Mario, Luigi, Toad i Peach). Svaki od ova četiri lika ima posebne mogućnosti i nešto drugačiji gamplay. Prikazan je i novi Cat Mario power up. Igra će izaći u decembru za Wii U i predstavlja HD debi za 3D Maria.



Titanfall, prva igra Respawn Entertainment-a

Bivši članovi Call Of Duty razvojnog tima Infinity Ward, koji su se u međuvremenu posle međusobnih tužbi odvojili od Activision-a i osnovali novi tim pod nazivom Respawn Entertainment, prikazali su svoj prvi projekat pod nazivom Titanfall.

Igra je first person shooter u kome kontrolirate elitne pilote ili velike, izuzetno pokretne robote. Kao glavna karakteristika se izdvaja dinamika gameplay-a između pilota i Titana. Igra je u potpunosti multiplayer orijentisana.

Respawn Entertainment radi na Xbox One verziji Titanfall-a, dok će na PC i Xbox 360 verzijama samo pomagati eksternim studijima. Igra će izaći za Xbox One, X360 i PC.



Sunset Overdrive, nova igra Insomniac Games-a za Xbox One

Insomniac Games koji ima dugu istoriju saradnje sa Sonijem na Ratchet & Clank i Resistance frašizama, posle Fuse-a koji je izašao za PS3 i X360 sada radi ekskluzivno za Xbox One na igri pod nazivom Sunset Overdrive koju će objaviti Microsoft.

Igra će biti stilizovani open world shooter. Na Microsoftovoj E3 prezentaciji je bio prikazan samo CGI trejler. Ostale detalje u vezi ove igre očekujemo uskoro.



Indie developeri dobili puno pažnje na Sonijevoj E3 prezentaciji

Sony je u centar pažnje na svojoj E3 prezentaciji stavio i indie developere, želeći da pokaže kako je PS4 prava buduća platforma za njih.

PS Store će imati posvećenu indie sekciju, a objavljivanje indie igara na PSN će biti besplatno.

U prvom planu od indie naslova su bili Transistor od Supergiant Games-a (Bastion) i Oddworld: Abe's Oddysee New N' Tasty!, remake legendarnog Oddworld: Abe's Oddysee iz 1997.

Na sceni su pored njih bili i Klei Entertainment sa Don't Starve, Tribute Games sa svojom 2D platformom Mercenary Kings, Young Horses sa physics-based komičnom Octodad: Dadliest Catch, Switchblade Monkeys sa izometrijskim shooter-om Secret Ponchos, 17-Bit-ov top-down shooter Galak-Z i action-stealth-puzzler Ray's the Dead.



Mirror's Edge 2

Posle puno indikacija o postojanju igre, sada je konačno sve zvanično objavljeno, uz prikladni trejler.

DICE radi na novoj Mirror's Edge igri. Potvrđeno je da su PS4, Xbox One i PC platforme za koje se igra razvija, kao i to da će koristiti EA-ov novi Frostbite endžin. Jedino što pomalo zabrinjava je "coming... when it's ready" na kraju trejlera.

Igra ima isti art style kao i prvi deo. Faith se vraća kao glavna junakinja. Gameplay će po svemu sudeći ostati veran originalu, sa tradicionalnim first person platformskim i combat elementima.



Telekom, once more!

Nemam nikakve specijalne preferencije prema mobilnim operaterima i lično smatram da su svi bezveze. Lošim cenama mobilnih telefona stvaraju visoke rate za mesečno plaćanje onih mučenika koji se odluče na ugovor od 24 meseca. VIP recimo ide i još dalje pa daje uređaje i na tri godine (mislim i Telenor) pa su te cifre onda astronomske. Telekom "proverava" prijavljenog za uređaj pod ugovorom na način na koji svakako ne bi trebalo, o čemu sam već pisao. Često umeju da budu krajnje neljubazni i nekooperativni i tako dalje. Sve ovo sam napravio kao uvod samo da bih se ogradio od toga što najčešće pljujem po Telekomu, ali šta da radim kada su carevi.

Najnoviji slučaj je slučaj - zamena SIM kartice. Pre recimo godinu dana za telefon mi je ustrebao onaj manji format SIM kartice, "microSIM". Imao sam standardnu karticu, "MiniSIM" mislim da se zove zvanično. Najbliža mi je bila neka mala neugledna radnja Telenora u kraju, u koju sam ušao kad sam video da nema gužve.

- Dobar dan, ja bih da zamenim ovu standardnu SIM karticu za micro SIM.
- Nema problema, dajte mi staru karticu.
- Evo izvolite
- Hvala.

Kreće lik da čuka nešto u kompu, vadi novu sim karticu, opet nešto čuka i upisuje i daje mi je posle nekoliko minuta.

- Evo, ovo je nova SIM kartica, biće aktivirana kroz sat-dva,

ova stara od ovog trenutka ne radi. Usluga je 200 dinara (na primer, ne sećam se više, prim.ja) i plaćate kroz račun.

- Hvala lepo, prijatno!

To je bilo sa Telenorom. Sa Telekomom, godinu dana kasnije, nešto drugačija situacija. Opet mi je potrebna zamena standardne SIM kartice, ovoga puta na nanoSIM. Pogledam ja na netu gde su poslovnice i koja mi je najbliža, ispostavi se da je to ova u Bulevaru Umetnosti. Kul. Odem u Bulevar umetnosti, kad tamo spojeni MT:S i "Open ADSL" ili kako se god zove ovaj sistem sa televizijom i internetom itd. OK, nema veze, sve je to kul. Pogledam, čeka izvesni broj ljudi, njih 5-6. Pogledam - osam pozicija za radnike. Međutim, boljim uvidom u situaciju na terenu skapiram da rade samo dva šaltera od tih osam i vidim da je vrag već odneo šalu. Da ne bih čekao bezveze, poučen iskustvom, pitam.

- Izvinite, samo da proverim, jel mogu ovde da zamenim SIM karticu za nanoSIM?
- Može.
- Kartica se inače vodi na firmu, jel to isto ovde?
- Da, jel imate ovlašćenje (potrebno da se završi promena, prim.ja)
- Imam, imam.
- Onda je sve u redu.

Zadovoljan odgovorom a pomalo nezadovoljan time što ću čekati, sednem. Pritom čujem neke iznova neviđene priče o Telekomu, ali to ćemo sačuvati za naredni put. Dva šaltera i dalje rade, niko ne pomišlja da sedne na ostale, gužva je sve veća. U tom dolazi neka treća službenica i seda za pult te

poziva pandura koji je takođe uredno čekao red da dođe do nje. Odradi on šta ima, taman sledeći da krene kod te, kaže ova "A ne, moraćete kod koleginica". Gužva je sad već velika. Ne pomažu naravno ni sami klijenti koji (ne)opravdano sede po 20 minuta kod ove dve mučenice. U tom, dolazi dvoje novih kolega koji sedaju za svoje računare nešto pre 14h. U 14:15h prilazi do njih jedan čovek iz reda i pita "Jel vi radite?" a oni odgovaraju "Još se nismo ulogovali u sistem". Ne znam da li po pravilima ugovora ili slobodnim izborom (mislim, znam, ali hajde da živimo u nadi) odlučuju da se "uloguju u sistem" u 14:25h. Kakva je to smena od 14:25h ja nemam pojma, verovatno do 19:33h na primer.

Tu negde dolazim i ja na red kod to dvoje novih.

- Dobar dan, ja bih da zamenim SIM karticu za nanoSIM.
- Nema problema, dajte mi karticu i ličnu kartu. To je 200 dinara.
- Evo izvolite.
- Inače, kartica je na firmu, evo i ovlašćenje.
- Aha, da, super, hvala.

Čekam nekoliko minuta, da bi došao ključni trenutak:

- A jel ovaj broj umrežen?
- Kako to mislite?
- Pa jel u mreži sa još nekim telefonima?
- Pa jeste, u pitanju je broj na firmu, svi smo zajedno u grupi telefona.
- Aaaaaa, pa onda to ne može ovde kod nas da se uradi, pravna lica ne mogu to ovde da urade.

- Rekla mi je vaša kolegnica da može, eksplicitno sam je pitao za pravno lice.

- Pa da, ali može pravno lice koje nije umreženo.
- Da li uopšte postoje brojevi telefona koji se vode na pravna lica a koji nisu u mreži? A i ako je tako, što mi nije koleginica odmah pomenula i tu "malu začkoljicu"?
- Pa eto
- Dobro, gde sad treba da idem?
- E pa u biznis centar, to je u Bulevaru kralja Aleksandra, tamo ona zgrada Lole, pa idete na četvrti sprat.
- A do kada oni rade?
- Do 16h
- Pa kako neko ko je pravno lice i ima umrežen broj da ikada stigne do njih ako rade do 16h, pošto i taj neko radi sigurno do 16h ako ne i 17h?
- Pa eto, takvo je pravilo.

I šta ja uradim? Prvo se lupim što sam toliki car da uopšte razmišljam o tome da radim nešto u Telekomu, što sam se cimao da pravim ovlašćenje i pečatiram ga i što nisam odmah otišao u prvu radnju mobilnih telefona da mi iseku karticu. To i uradim, odem u tu radnju, platim 200 dinara koliko i uslugu u Telekomu (da se razumemo, i to je rip off kod tih radnji sa mobilnim telefonima, ali ajd sad) i tamo mi za ukupno 12 sekundi iseku karticu i vrata je nazad. Hvala lepo, doviđenja.

Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3** Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Ryse Son of Rome prikazan na E3-u

Crytek je na Microsoftovoj konferenciji prikazao po prvi put gameplay iz Ryse: Son of Rome.

U igri će te biti u ulozi Marius Titus-a, komandanta na čelu rimske vojske. Gamelay je akciono orijentisan iz trećeg lica i obiluje sa QTE. Igra ne koristi Kinect u meri u kojoj je prvobitno bilo najavljivano, već se gameplay uglavnom odvija uz pomoć kontrolera.

Grafički kao što verovatno i očekujete od Crytek-a, ovo je bila jedna od igara koja se najviše izdvajala na Microsoftovoj konferenciji. Igra će izaći ekskluzivno za Xbox One i to kao launch naslov.



Forza Motorsport 5 E3 prezentacija

Turn 10 i Forza 5 su naravno prema očekivanju bili jedan od centralnih događaja Xbox One prezentacije. Kao najava za igu je poslužio i McLaren P1 koji je bio prisutan uživo na bini kao i u virtuelnom obliku u igri.

Forza 5 je jedan od udarnih Xbox One launch naslova. Potvrđeno je da će igra raditi u 60FPS u native 1080p rezoluciji.



Otkriven Dead Rising 3

Capcom je otkrio Dead Rising 3 koji će izaći ekskluzivno za Xbox One ove praznične sezone.

Igra je smeštena u open world okruženje, znatno veće od onog viđenog u prva dva dela. Gameplay je ostao sličan, sa ogromnim brojem zombija na ekranu u isto vreme. Ponovo je prisutna i mogućnost pravljenja moćnijeg oružja kombinacijom više različitih.

Igra će imati i SmartGlass integraciju, što je i demonstrirano na bini tokom Microsoftove konferencije.



Final Fantasy Versus 13 postao Final Fantasy 15

Posle development hell-a u kome se Final Fantasy Versus 13 nalazi još od početka current generacije konzola, Square Enix je konačno pronašao novi model za ovu igru.

Umesto "killer" naslova za PS3, kako je svojevremeno najavljivana, ova igra je prerasla u Final Fantasy 15, Playstation 4 i Xbox One igru. Tetsuya Nomura iz Square Enix-a je najavio Final Fantasy 15 na Sonijevoj konferenciji uz prvi trejler koji je sačinjen od tradicionalnog Final Fantasy CGI-a ali i delova gameplay koji je akciono orijentisan i ne pokazuje znake sličnosti sa borbama iz FF serijala.

Osim trejlera, nikakvi dodatni detalji za sada nisu potvrđeni.



The Wind Waker HD u oktobru za Wii U

HD remake za Gamecube Zelda naslov Legend of Zelda: The Wind Waker će izaći ovog oktobra za Wii U.

Igra je prerađena u 1080p rezoluciju i sadrži još poneka grafička poboljšanja koja prema rečima Satoru Iwate čine da "Wind Waker bude ponovo rođen."

U igri će biti prisutno i drugih sitnih novih detalja. Uvedena je opcija za dve brzine prilikom plovljenja morem što bi trebalo da ubrza inače malo sporiji tempo originala. Tingle Tuner koji je u Gamecube verziji funkcionisao preko konekcije sa Game Boy Advance-om sada je potpuno redizajniran i prilagođen za Wii U. Igrači će takođe moći da ostavljaju poruke u bocama u okeanu, na koje će nailaziti drugi igrači.



Prikazana najava za novu Halo Xbox One igru

Nesto bez čega tradicionalno ne može da protekne ni jedna Microsoftova E3 prezentacija je trejler za novi Halo naslov.

Tako je naravno bilo i ovoga puta. Halo trejler koji smo videli interesantno nije bio kako se očekivalo za Halo 5, već samo za novi Xbox One Halo naslov (iako nije isključeno da on završi i kao Halo 5).

Po prvi put za Halo serijal na konzolama, potvrđeno je da će igra raditi u 60 a ne 30 frejmova u sekundi.

Igra bez tačnog imena i datuma izlaska se očekuje u 2014-oj, najverovatnije tek pred kraj godine.



Plants vs Zombies Garden Warfare

EA je najavio Plants Vs. Zombies: Garden Warfare. Na iznenađenje svih, u pitanju je third-person multiplayer co-op akcioni naslov. Igra će izaći za Xbox One a nešto kasnije i za Xbox 360. Za sada nema informacija o drugim platformama.

Plants Vs. Zombies: Garden Warfare je baziran na različitim klasama i za početak je na E3-u prikazan co-op mod za četiri igrača. Svaka klasa će imati svoje primarne mogućnosti (Sunflower je recimo healer). Na igri radi Black Box (NFS: The Run developer).



The Walking Dead 400 Days za PS Vitu

Telltale-ov The Walking Dead serijal dobija novu epizodu za PS Vitu. The Walking Dead 400 Days je najavljen na Sonijevoj E3 konferenciji tako da je za sada igra jedino potvrđena za PS Vitu, iako može da se desi da u budućnosti izađe i za kućne konzole.

Sony je pripremio i The Walking Dead Vita bundle koji će sadržati celu prvu sezonu igre.

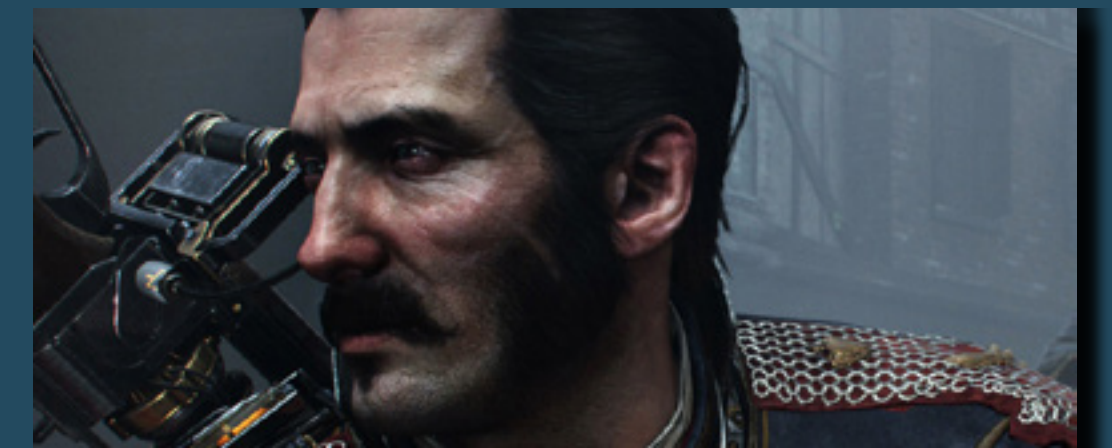


The Order 1886 najavljen za PS4

Sony je objavio prvi trejler za novu PS4 igru pod nazivom The Order: 1886.

Igra je smeštena u alternativni steam punk univerzum, 40 godina nakon industrijske revolucije. Neke od realnih istorijskih ličnosti će se i pored ovoga pojavljivati u igri.

Za razvoj je zadužen Ready at Dawn u saradnji sa Santa Monica Studios. Pre ovoga, Ready at Dawn je radio na handheld God of War naslovima. Trejler nije otkrio puno detalja o ovoj igri. Više o The Order 1886 očekujemo u narednom periodu, za sada nam se čini da je Sony pre svega hteo da sa najavom ovog naslova prikaže svoju posvećenost novim IP-evima.



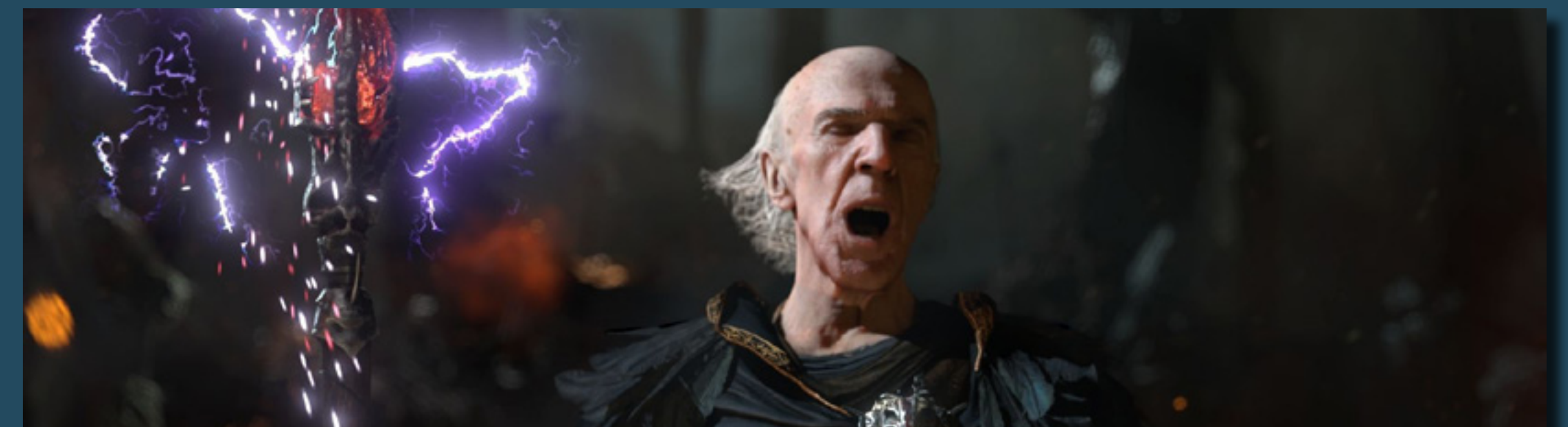
The Dark Sorcerer PS4 tech demo

Osim trejlера za Beyond: Two Souls, Quantic Dream je za E3 pripremio i tech demo za PS4 koji su nazvali The Dark Sorcerer.

U stilu ovog studija, tech demo je više isproduciran nego što bi ste očekivali, sa interesantnom pričom i likovima.

Francuski studio je do sada pokazao tendenciju da svoje demoe namenjene pokazivanju hardverskih mogućnosti pretvara u full igre, kakvi su bili slučajevi sa The Casting od koga je kasnije nastao Heavy Rain, i Project Kara koji je odveo do Beyond: Two Souls.

Videćemo hoće li se nešto slično dogoditi i sa The Dark Sorcerer.



Killer Instinct za Xbox One

Killer Instinct, legendarna Rare-ova tuča se vraća na Xbox One. Igra je uz kratak trejler otkrivena na Microsoftovoj E3 prezentaciji.

Na razvoju rade Rare i Double Helix Games studio.

Killer Instinct će biti digitalno izdanje dostupno prvog dana kada i Xbox One. Jago će biti jedini free-to-play lik, dok ćete ostale morati da dokupljujete.



Mario Kart 8 za Wii U

Sledeći Mario Kart posle Mario Kart-a 7 za 3Ds će se vrlo prikladno zvati - Mario Kart 8.

Satoru Iwata je objasnio da će igra po prvi put u serijalu imati anti-gravity mehaniku na određenim delovima staza. On je obećao i najveću kolekciju online multiplayer modova koja je do sada viđena u serijalu. Igra radi u 60 frejmova u sekundi i po prvi put će kao i svi Nintendo serijali imati HD grafiku.



Donkey Kong Country Tropical Freeze

Novi nastavak u Donkey Kong Country, 2D side scrolling serijalu će se zvati Donkey Kong Country Tropical Freeze i izaćiće ove godine za Wii U.

Retro Studios ponovo radi na razvoju igre, kao što je bio slučaj i kod Donkey Kong Country Returns. Igra će ovoga puta imati i co-op za dva igrača u isto vreme, a uz Donkey i Diddy Kong-a u serijal se vraća Dixie Kong kao jedan od playable likova.



The Crew, Ubisoftova next-gen MMO trka

Ubisoft je otkrio svoju next-gen online trku pod nazivom The Crew. Na igri radi Ivory Tower, tim sastavljen od ključnih ljudi iz Test Drive Unlimited tima, zajedno sa Ubisoft-ovim Reflections studiom (Driver: San Francisco).

Igra će imati živi on-line svet u kome ćete moći da se trkate kao ekipa zajedno sa prijateljima ili solo. Open-world će se sastojati od cele površine USA.

Igra izlazi 2014-e za PS4, Xbox One i PC.



Kingdom Hearts 3 za PS4

Od Square Enix-a nam stiže i najava za Kingdom Hearts 3, koji je otkriven na Sonijevoj konferenciji.

Prikazan je samo kratak trejler, bez dodatnih informacija osim da je igra u razvoju za PS4 i da stiže u 2014.

Na kraju trejlера se vidi i kratka reklama za Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX, HD remaster kolekciju Kingdom Hearts serijala za Playstation 3.



Odloženi Wii Fit U i Wii Party U

Satoru Iwata je na E3 Nintendo Directu saopštio da su Wii Fit U i Wii Party U, igre koje su prvobitno najavljene za početak 2013, odložene.

Igrama je potrebno još vremena u razvoju kako bi dostigle željeni kvalitet.

Novi datumi za izlazak su oktobar za Wii Party i decembar za Wii Fit U.

Od obe igre se očekuje da povрати deo casual igrača koje je Nintendo izgubio u poslednje vreme.



World of Tanks stiže na Xbox 360

World of Tanks će debitovati na konzolama i to ekskluzivno za Xbox 360.

Free to play PC igra koja je nedavno proslavila jubilej od 60 miliona kreiranih naloga, stiže na Xbox 360 takođe u F2P varijanti (doduše kao i za sve na Xbox-u, ako ste Xbox Live Gold pretplatnik). Igra će biti prilagođena kontroleru u odnosu na PC verziju.



The Wonderful 101 krajem oktobra stiže na Wii U

The Wonderful 101 će izaći za Wii U 23. avgusta u Evropi i 15. septembra i Americi.

Od ove vrlo interesantne igre, na kojoj radi Hideki Kamiya i Platinum Games, se očekuje da bude jedan od udarnih ekskluzivnih naslova za Wii U, koji nikako da pronađe svoje pravo mesto na tržištu.

GamePad-a, kontrolišete veliku grupu super heroja kako bi sprečili invaziju vanzemaljaca.



Bayonetta 2, prvi pogled na gameplay

Još jedna Platinum Games igra koja je trenutno u razvoji za Wii U dobila je trejler na E3 Nintendo Direct-u.

Po prvi put smo bili u prilici da vidimo i gameplay iz Bayonetta 2. Igra u mnogo čemu podseća na prvi deo ali i uz par novih detalja. Bayonetta izgleda dugačije ovoga puta, sa kraćom kosom i novim kostimom. Par poznatih likova iz prvog dela se pojavljuju u trejleru, kao i neki novi. Bayonetta 2 nije još uvek dobila tačan datum izlaska. Satoru Iwata je jedino spomenuo 2014.

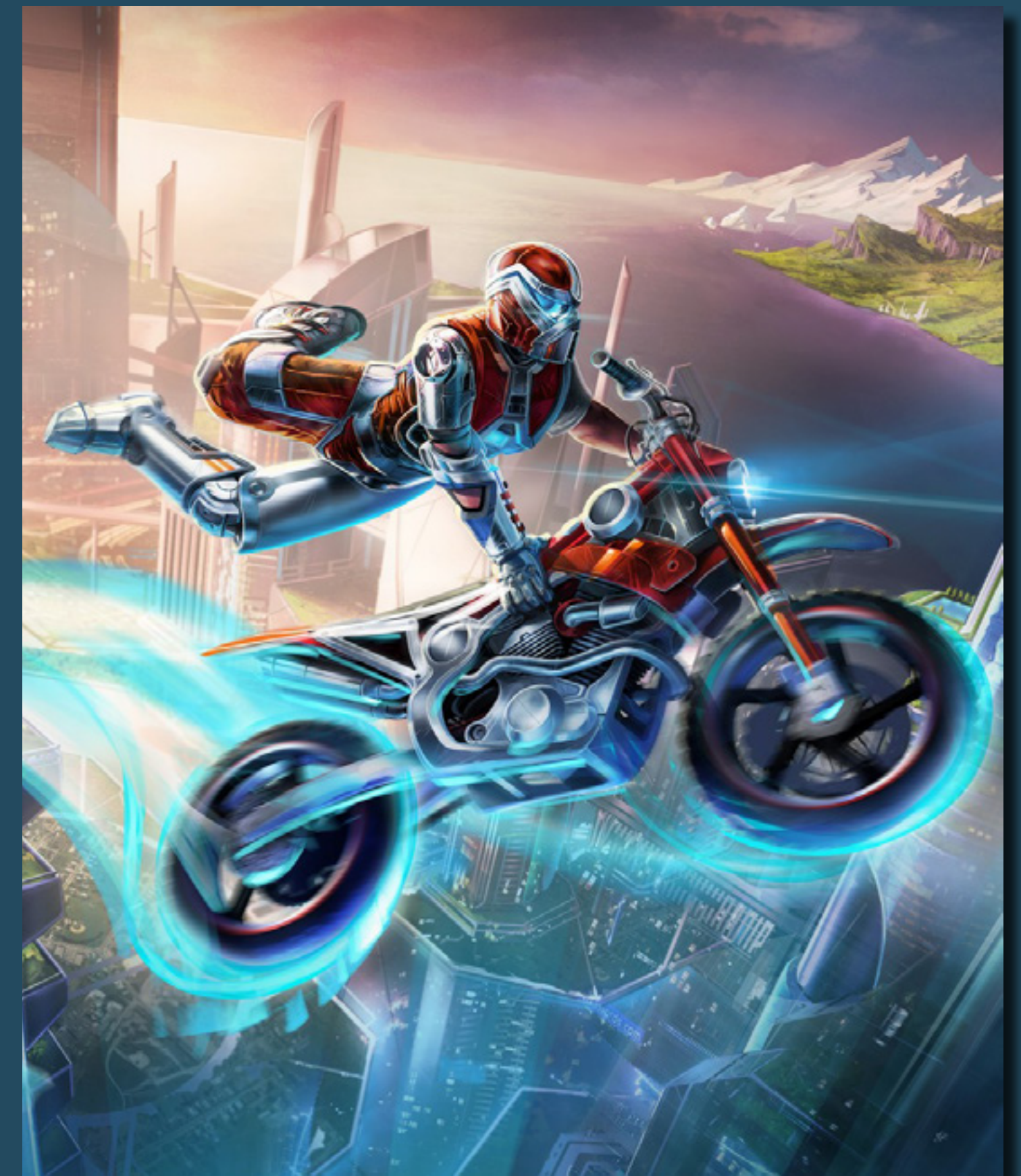
Za razliku od prvog dela koji je objavila Sega za PS3 i X360, Nintendo će biti publisher za Bayonettu 2.



Dve nove Trials igre

Ubisoft je predstavio dve nove Trials igre, jednu za next-gen platforme a drugu za mobilne uređaje.

Na obe igre radi RedLynx studio. Trials Fusion će izaći za Xbox One, Xbox 360, Playstation 4 i PC (izgleda bez PS3). Druga verzija za mobilne uređaje i tablete će se zvati Trials Frontier i imaće potpuno drugačiji, cartoon vizuelni stil. Dve igre će biti povezane na neki način o čemu za sada nije bilo više detalja.



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Link To The Past 2 kako je prethodno najavljen je dobio novo ime - The Legend of Zelda: A Link Between Worlds.

Nintendo 3DS naslov je dobio i E3 trejler koji nije imao priliku da bude prikazan u Nintendo Direct-u.

Igra će u odnosu na legendarni A Link To The Past sa SNES-a imati novu gameplay mehaniku u kojoj se Link pretvara u 2D slika, što mu omogućuje nove načine interakcije sa okruženjem. Eiji Aonuma je potvrdio da će igra baš kao i original, imati dark i light world koji se preklapaju.



Star Wars Battlefront u razvoju

EA je potvrdio da DICE radi na Star Wars Battlefront naslovu. Na igri radi novi DICE studio koji je EA otvorio u LA-u i koji će biti zadužen za Star Wars projekte. Za sada je poznato da na SW igrama rade i Visceral Games i BioWare od kada se EA sa Diznijem dogovorio oko Star Wars licence.

Na EA E3 prezentaciji je prikazan izuzetno kratak teaser trejler koji samo potvrđuje da ovu igru verovatno nećemo skorije videti na tržištu.



Super Smash Bros. za Wii U i 3DS u 2014

Sledeća Super Smash Bros. igra koja je u razvoju za Wii U i 3DS, dobila je prvi trejler.

Iako kreator serijala Masahiro Sakurai ponovo radi kao producent naslova, igra je ovoga puta u razvoju kod Namco Bandai studija.

Trejler je prema očekivanjima prikazao Nintendove likove za koje se i pretpostavljalo da će biti u igri. Lik iznenađenja koga su svi čekali je bio Capcom-ov Mega Man.

Igra će izaći u 2014-oj a potvrđeno je da će Wii U verzija biti u 1080p rezoluciji.





KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Miloš Hetlerović

OCULUS RIFT

Promena pogleda na igre

Poslednjih dvadesetak godina kompjuterske igre su se ustalile u jednoj vrsti kolotečine u smislu načina na koji smo u interakciji sa računarom – sednemo ispred monitora, jedna ruka na tastaturi, druga na mišu i udri po neprijateljskim formacijama. Neke konzole su pre par godina to donekle promenile uvodeći nove kontrolere kao što su Wii Remote i Microsoft Kinect, ali je domen tih novih kontrolera ostao više na nivou toga da su se bake i deke u staračkom domu obradovala jer sad mogu i da se kuglaju ispred televizora i da su mala deca radosna što sada mogu da đuskaju a da to replicira njihov lik u igri. I dalje nema tu baš nekog ozbiljnog igranja bez miša i tastature ili makar starog dobrog džojpeda koji je takođe tu desetinama godina unazad. Međutim način na koji primamo informacije iz igre se nimalo nije promenio – i dalje smo osuđeni na monitor ili televizor. Bar još neko vreme.

Tokom 90ih godina dosta se govorilo o pojmu virtuelne realnosti i kako će ona u potpunosti promeniti naš način života. Malo od toga se ostvarilo, a kacige koje su se koristile su se svodile na ekrane niske rezolucije i loših performansi koji su ljude zapravo udaljavali od koncepta potpunog utonuća u neki virtuelni prostor. Sada u pripremi imamo proizvod koji ponovo teži da nas na nov način uvede u potpuno virtuelno okruženje.

Oculus Rift je na prvi pogled vrlo sličan drugim kacigama



za virtuelnu realnost koje su se najavljivale kao revolucija tokom 1990ih godina. Stavite na glavu neku vrstu ogromnih naočara i „uletite“ u neki svet iz mašte. Ipak, razlike su značajne, pre svega zato što je tehnologija na mnogim poljima značajno napredovala. Recimo danas smo svi navikli na činjenicu da naši mobilni telefoni u sebi imaju senzor koji prati okretanje uređaja i ekran prilagođava tom pokretu. Zato je bilo moguće u Oculus Rift ugraditi senzor za praćenje pokreta glave (head tracking) koji je mnogo brži i precizniji nego što je to pre desetak godina uopšte bilo i zamislivo. Došlo je i do potpune ekspanzije stereoskopskih ekrana, popularne 3D tehnologije, koju možemo sresti na boljim televizorima i u bioskopima. Ekran malih dimenzija su takođe doživeli revoluciju, pa sada uopšte nije neuobičajeno videti Full HD, 1920x1080 piksela rezoluciju na ekranima dijagonale 5 ili 6 inča. Sve te tehnološke pomake su kreativni ljudi iz kompanije Oculus VR ukomponovali u jedan potpuno novi uređaj a na to su još dodali i sočiva koja vam omogućavaju veće vidno polje tako da ne vidite crnilo okolo, već primećujete samo sliku na ekranu, odnosno virtuelni svet na njemu.

Oculus Rift Developer kit

Treba imati u vidu da Oculus Rift još uvek nije finalni proizvod i kao takav nije dostupan za redovnu kupovinu, odnosno da je još uvek u fazi razvoja. Ipak, s obzirom da je neophodno softver, odnosno igre, prilagoditi novoj perspektivi iz kompanije Oculus VR su napravili poseban uređaj za razvojne timove kako bi mogli da isprobaju mogućnosti i svoje buduće naslove prilagode novoj, virtuelnoj, realnosti. Upravo posredstvom jednog takvog tima smo i mi na pozajmicu dobili da probamo Oculus Rift. Naravno, s obzirom da se ne radi o finalnom proizvodu koji će ići u ruke krajnjih kupaca treba zaboraviti na neki specijalan dizajn, na lepo pakovanje kutije, na drajvere i upakovane igre. Sve što vam je potrebno od softvera morate skinuti sa Oculus VR sajta, dok se za pokretanje različitih igara moraju ispoštovati određene procedure koje se mogu naći po člancima na internetu, što

često podrazumeva konzolne komande, specifična setovanja i sl – jednostavno se vidi da je ovo uređaj s kojim će se lako snaći neki programer, ali teško i prosečan korisnik jer njemu nije ni namenjen.

Sama instalacija Oculus Rifta je vrlo jednostavna – povežete ga preko HDMI ili DVI kabla na izlaz kao za standardni monitor, povežete jedan USB kabl i jedan kabl za napajanje strujom i to je to, praktično je postavka kao da ste dodali još jedan monitor.

A kada stavite „naočare“ na glavu?

Kakav je utisak kad to čudo stavite na glavu? Jednom rečju – neverovatan! Treba imati u vidu da apsolutno ne vidite ništa van uređaja, da vam je vidno polje skoro u potpunosti popunjeno slikom i da praćenje pokreta vaše glave funkcioniše odlično. Toliko je dobro praćenje pokreta glave da možete opušteno da se zarotirate za 180 stepeni i uređaj vas savršeno prati, pa ste i u igri okrenuti na drugu stranu. Možete napraviti čak i pun krug, i to funkcioniše bez greške, samo treba voditi računa o kablovima i drugim objektima u prostoriji. Zaista imate utisak kao da ste „uskočili“ u igru. Tom utisku dodatno doprinosi stereoskopski prikaz jer objekti imaju svoju dubinu tako da je vaš mozak u potpunosti zavarano da se ne nalazi u stvarnom, već u virtuelnom prostoru. Sve ovo naravno zahteva i određeno privikavanje. Prvih pet minuta kada sam probao ovo čudo sam samo gledao unaokolo, onda su mi rekli da uzmem kontroler da se malo prošetam po test-nivou što je prouzrokovalo da sam jedno minut pipao po stolu ispred mene (za koji sam u startu i zaboravio da postoji) kako bih uhvatio džojped, a onda su se ostali u prostoriji smilovali na mene pa su mi stavili kontroler direktno u ruku. Onda nastade drugi problem – krenuo sam da se šetam po nivou preko džojpeda dok sam razgledao unaokolo. Verovatno moj mozak u startu nije mogao da procesira kako se to krećem kada mi noge stoje tako da mi se javio dosta jak osećaj mučnine, otprilike kao kada vam pozli dok se autobus voza nekim krivinama. Skinuo sam uređaj s glave da bih malo





došao sebi. Kasnije su se moja čula izgleda navikla i nisam imao problem.

Sledeći veliki izazov je bio igranje neke prave igre na Riftu. S obzirom da je uređaj još u fazi razvoja opcije su vam sužene na nekoliko FPS naslova – Unreal, Half-Life 2 i Team Fortress 2. Odlučih se da budem hrabar i pokrenuh TF2, posle jedno 10ak minuta raznih podešavanja i kalibracije bio sam u trening nivou. Ok, to nije izgledalo problematično pa sam odmah odlučio da se uključim na neki od servera. E tu nastadoše problemi – ja sam ostavio uključen head tracking dok sam likom upravljao na standardan način, preko miša i tastature. Prvi problem na koji sam naišao jeste kako se snaći u situaciji gde ste okruženi sa 4-5 što svojih, što neprijateljskih igrača – mnogo je lakše okretati se na mišu nego okretati glavu. Primera radi, možete u TF2 napraviti

skriptu koja će vas u deliću sekunde okrenuti za 180 stepeni. Probajte to da uradite u stvarnom životu a da ne polomite sami sebi vrat! E pa takav je osećaj sa Oculusom, mnogo realniji. Druga stvar na koju sam se teško navikao jeste činjenica da sam ja gledao na jednu stranu dok mi je oružje bilo okrenuto na drugu, njime nišante mišem, tako da je nekako trebalo zapamtiti više stvari koje moraju da se urade da bih naciljao i pucao na protivnika. Naravno, posle nekoliko odigranih partija sve je došlo na svoje mesto i krenuo sam odlično da se zabavljam.

A zašto onda sada svi nemaju taj Rift?

Iako je vrlo neobično iskustvo, korišćenje Oculus Rifta u ovoj fazi ima i nekoliko ozbiljnih nedostataka, zato se uređaj i ne pojavljuje još u finalnoj varijanti za korisnike već samo za

testiranje. Prvi ozbiljan problem je rezolucija – Development Kit trenutno ima rezoluciju ekrana od 1280x800 piksela. Možda neko misli da to i nije tako loše, ali treba imati u vidu da se sočivo ispred ekrana nalazi samo nekoliko milimetara od vaših očiju, realno se vide pikseli. Oculus VR je na nedavno završenom E3 sajmu demonstrirao uređaj koji je imao Full HD ekran, što će svakako biti mnogo bolje. Moj skroman utisak je da bi rezolucija od 2560x1080 ili čak i 4K bila idealna za ovako neki uređaj, ali jasno je da tako nešto neće skoro izbaciti jer nema mnogo PC računara koji mogu da pokrenu veliki broj igara u tim rezolucijama. Drugi problem koji postoji, a koji verovatno neće skoro biti rešen, jeste da kada naglo cimnete glavu na jednu stranu se javlja jedna vrsta zamućenja koja deluje malo neprirodno a na koju se treba navići. Ljudi koji razvijaju softver za ovaj uređaj su mi objasnili da su oni radili testove i da je tu zapravo problem u frame rate-u i da kad su u testovima pustili određenu scenu da radi u 800fps, nije bilo nikakvih problema. Opet je jasno zašto to nećemo baš tako lako rešiti kada su u pitanju grafički intenzivni naslovi.

Velika prepreka za veće prihvatanje Oculus Rifta jeste priprema softvera i prerada postojećih igara. Čak i sada

pripremljeni naslovi se moraju dodatno doraditi za Rift. Na primer u FPS igrama nikako nisam mogao da vidim šta piše na HUD-u, odnosno podatke o healthu, stanju municije i sl. Prosto su cifre bile premale i nikako nisam mogao da izoštrim pogled na tu tačku. Naravno, to je lako ispraviti, ali ima još stvari koje treba doraditi. Zato je i napravljen Development kit koji će poslužiti da veliki broj softverskih timova može lako da prilagodi svoje buduće igre za Rift. Podrška vodećih ljudi iz industrije video igara kao što su John Carmack ili Gabe Newell i obećanja da će njihove firme razvijati igre za Oculus Rift, kao i već postojeća podrška u vidu Unreal i Unity engine-a svakako daje lepu perspektivu. Takođe je vrlo bitno da postoje ljudi i sponzori koji žele da finansijski podrže razvoj ovog proizvoda. Nakon demonstracije na prošlogodišnjem E3 sajmu Oculus VR je pokrenuo Kickstarter kampanju kako bi prikupio sredstva za proizvodnju Development kitova. Inicijalno su ciljali da skupe \$250.000, a na kraju su skupili skoro 10 puta veći iznos. Takođe nedavno je osvanula informacija da su investitori uložili još 16 miliona dolara u razvoj Rifta, što samo pokazuje da i drugi vide potencijal ove stvarčice.

Na kraju postojaće i jedan period koji će morati da prođe



da se i sami igrači naviknu na novu realnost. U samom wiki članku o tome kako pokrenuti TF2 na Oculusu stoji da u početku nikako ne igrate više od 10 minuta odjednom sa Oculusom na glavi jer to može izazvati mučninu. Zatim to što nemate predstavu šta je ispred vas može biti problem kada slučajno u žaru borbe pritisnete Windows taster a umesto da samo izađe iz igre pred vama se još pojavi i razmuljani ogromni Windows logo sa pozadine (razmuljan je zato što Oculus prikazuje stereo sliku, a Windows desktop nije tome prilagođen). Vrlo neprijatno iskustvo, po prvi put sam i ja dobio potrebu da iščupam Windows taster. Doduše verovatno će i kontroleri napredovati dalje u tom smislu, pa je vrlo moguće da ako zaživi virtuelna realnost ćemo morati da se naviknemo na neke vrste džojpeda ili kontrolera sličnih novijim generacijama konzola.

Da li će Rift promeniti način na koji vidimo video igre?

Za sada još uvek rano za takvu prognozu, ali je činjenica da ovaj uređaj ima najveći potencijal da napravi neku veću promenu u gejming industriji bar u poslednjih 10 godina. Za sada se još uvek ne zna tačan datum izlaska niti specifikacije konačne verzije Oculus Rifta, spekuliše se da će verovatno imati Full HD ekran što bi bila i najveća izmena.

Do tada developeri, ali i oni koji su ekstremno zainteresovani (ne postoji nikakva provera da li zaista razvijate neki softver), mogu sa Oculus VR sajta naručiti Development kit za \$300 plus cena slanja u Srbiju i eventualne carine i porezi državi. Izvesno je da će u početku Oculus Rift biti dostupan samo za PC ali ako postignu neki veći uspeh vrlo je verovatno da će se prilagoditi i konzolama. Ostaje samo da držimo palčeve ljudima iz Oculusu da što pre izbacе komercijalno dostupan model i da se nadamo da će svet video igara ponovo ući u još jednu novu dimenziju.



Autor: Luka Komarovski

LOGITECH TRACKPAD T651

iLogitech?

Trackpad je baš čudna jedna naprava. Nastao iz potrebe da se prenosnicima omogući upravljanje kursorom bez miša, doživeo je raznorazne iteracije tokom godina. Čak nekada nije ni bio trackpad već popularna "bradavica". No, standardizovani izgled – veliki pravougaonik iznad i dva tastera ispod postali su simbol ovog ulaznog uređaja. Međutim, godinama je on na PC računarima odnosno kompjuterima sa Windowsom služio samo kao ispomoć dok se ne domognete starog dobrog miša. U godinama koje su došle, stvari su se promenile prvenstveno zbog Mac računara i OS X operativnog sistema. Hteli mi to da priznamo ili ne, voleli mi Apple ili ne, tek, multitouch touchpad-ovi, gestikulacija i korišćenje dve, tri pa i četiri prsta za rad na trackpadu doneli su mnogostruka poboljšanja u korisničkom iskustvu.

Integracija opcija iz iOS sistema u OS X kao i želje Apple-a (makar za vreme života Stiva Džobsa) da se miš u potpunosti izbaci iz upotrebe, doveli su do toga da pre nekoliko godina Apple predstavi Magic TrackPad, poseban uređaj za mahom stone računare koji će doneti iskustvo korišćenja touchpad-a sa prenosnih kompjutera. I dugo godina je samo Apple imao ovaj uređaj u ponudi, sve do pojave još jednog – Logitech Rechargeable TrackPad T651.

Na prvi pogled Logitechov uređaj deluje identično kao Appleov



Na prvi pogled nekome ko nije u potpunosti upućen u svet tehnike, Logitechov uređaj će izgledati identično kao Apple-ov, pa će se i super uklopiti u opšti Apple dizajn računara. Međutim, razlike su odmah vidljive detaljnijim pregledom. Izuzev Logitech logoa na gornjoj površini, primećuje se i da je uređaj ovog proizvođača izrađen od plastike, a ne aluminijuma kao Magic Trackpad. Takođe, nagib je nešto niži nego kod Apple-ovog "pulena". Konačno, gornja površina presvučena je plastikom koja jako podseća na staklo, dok kod Magic-a to nije slučaj.

Prvi veći problem kod Logitech rešenja leži u tome što se prilikom povezivanja sa kompjuterom kroz Bluetooth vezu dobija mogućnost korišćenja samo određenog seta pokreta. Za osnovnu upotrebu, levi i desni klik, pa čak i pokrete sa tri prsta, dodatni softver nije potreban. Međutim, za "štipanje" i pokrete sa četiri prsta u bilo kom smeru kao i za još neke dodatne mogućnosti, instalacija programa je neophodna. To i nije toliko problem u smislu potrošnje vremena, ali je nepotreban dodatak i još jedan program bez kojeg biste zasigurno mogli. Drugi, možda i značajniji problem sa T651 leži u činjenici da jednostavno nije dovoljno precizan. Baš kao kada povežete miša na OS X a do tada ste radili samo u Windowsu, pa otkrijete svojevrsno kašnjenje i akceleraciju,



isto tako i T651 izgleda kao da se nije baš najbolje "snašao" sa OS X-om i da mu je originalna namena bilo Windows okruženje. Vremenom ćete se na ovo privići pa će problem možda jednostavno "nestati" ali ono što sigurno neće je bag koji dovodi do toga da trackpad često ne ume da detektuje da li ste interagovali na njegovu površinu sa jednim ili dva prsta.

Glavna prednost je punjiva baterija

Sa druge strane, Logitechov proizvod ima i prednosti u odnosu na Apple a glavna je svakako - punjiva baterija. Dok se Magic Trackpad napaja iz standardnih baterija koje menjate kada se potroše, Logitech T651 poseduje svoju punjivu bateriju koju punite standardnim mini USB kablom (možda se zove i micro USB, više ne znam ni sam), a za sve to vreme ne ometa se korišćenje Trackpada. Cena oba uređaja na tržištu je trenutno identična, pa će kod odabira presuditi to da li želite uštedu na baterijama ili veću preciznost u radu. Ono što je dosta sigurno jeste da će Logitech u narednim mesecima predstaviti proizvod koji će biti naslednik postojećeg i koji će ispraviti neke do sada uočene nedostatke, pa bi možda trebalo sačekati i zvaničnu najavu i početak prodaje, ukoliko vam se ne žuri.

Autor: Nikola Jovanović

LOGITECH WIRELESS TOUCHPAD

Touchpad za Windows

Logitech Wireless Touchpad u osnovi radi sasvim dobro. Ne znamo kako bi drugačije počeli opis jednog proizvoda koji i ne može preterano da odstupa od svoje zamišljene funkcije. Ovaj wireless touchpad ispunjava sve one funkcije koje i očekujete od njega.

Sam uređaj je ergonomski dobro urađen u smislu da je napravljen da bude malo teži i neće vam kliziti po stolu. Prostor na njemu koji je namenjen touch inputu je prilično velik, tako da ćete pomerati prste po njemu bez potrebe da ponekad podignete prst i počnete sa drugog dela zato što ste došli do ivice uređaja. Baš kao što bi i očekivali od Touchpad-a, ako sa kursorom dođete do željenog mesta i podignete prst, on će ostati tačno na tom mestu za razliku od recimo trackball-a gde ovo obično ne funkcioniše tako precizno.

Ceo uređaj je napravljen od plastike. Ovo je u današnje vreme usled velike dominacije Apple-ove filozofije dizajna postalo glavni znak da neki uređaj spada u srednju ili nižu klasu. Međutim kada je ovaj Touchpad u pitanju, ne možemo da kažemo da bi kombinacija aluminijuma ili stakla recimo bila dobar izbor kada se u obzir uzme i projektovani cenovni rang za uređaj ovog tipa. Funkcionalnost svakako u oba slučaja nije uslovljena materijalom od koga je uređaj napravljen tako da to nećemo ni spominjati. Ono što bi istakli je da se nama čini da je Logitech ovde pogodio dobar balans između cene i kvaliteta uređaja koji je ponudio.



Dobar balans između cene i kvaliteta

Dizajn uređaja je čini nam se zakazao u drugom smislu. Levo i desno dugme su pozicionirani ispod touchpad površine i za njihovo pritiskanje ćete koristiti gotovo isključivo palac. Ovo naravno nije ništa novo i već je viđeno na gotovo svakom windows laptopu. Stvari međutim postaju malo drugačije kada je ceo touchpad ove veličine. Ako imate šaku i prste prosečne veličine, posle dužeg korišćenja gotovo je izvesno da ćete osetiti zamor, pre svega zbog pokreta koje pravite palcem. Dugmići su jednostavno preveliki i njihovo pritiskanje posle više časovnog korišćenja postaje zamarajuće.

Što se tiče dodatnih funkcionalnosti koje ovaj touchpad donosi u odnosu na miša, ona se odnose na gestove sa više prstiju. Gestovi pomeranja levo, desno, gore ili dole sa dva prsta su rezervisani za skrolovanje sadržaja u datim pravcima. Ovo u praksi funkcioniše prilično dobro i kada se jednom naviknete, funkcionalnost ovog tipa će vam nedostajati kada sledeći put budete upotrebljavali miš. Isti ovi gestovi sa tri prsta će vam služiti sa akcije kao što su prelazak sa jedne na drugu sliku u galeriji, prelazak sa jednog taba u brauzeru na drugi i slično. Gestovi sa četiri prsta su rezervisani na switch između aktivnih programa.

I dok pokreti sa dva prsta (i naravno sa jednim) funkcionišu kako bi i očekivali odnosno dobro, isto baš i ne možemo da kažemo za pokrete sa tri i četiri prsta. Vrlo često ćete osećati usporeni odziv na njih. Takođe za razliku od OSX-a koji je u značajnoj meri pravljen imajući u vidu stvari koje se koriste na touchpad-u, isto definitivno ne važi za Windows. Mi smo Logitechov uređaj testirali na Windows 7 platformi za koju je on i pravljen. Svi dobro znamo da je Microsoftov operativni sistem što se tiče navigacije malo toga menjao poslednjih, pa zapravo oduvek od kad je Windows zamenio DOS. Neki bi rekli i sa dobrim razlogom. Stari dobri miš sa dva dugmeta vremenom jeste dobio manje pomoćnike u vidu točkića za scroll ekrana, srednjeg klika i dodatnih dugmića, ali suštinski



je uvek ostao konceptualno isti. Touchpad je suštinski različit uređaj, i njegova primena u softveru koji nije razvijan sa njim u vidu tako i deluje. Sve može uraditi ali ćete često imati utisak da radite nešto što očigledno nije zamišljeno da bude urađeno na taj način.

Windows okruženje očigledno nije pravljeno za uređaj ovog tipa

Logitech Wireless Touchpad ima i Unifying USB receiver. Ovo je odlična vest za sve ljude koji već koriste neki Logitechov wireless hardver. Takođe sama činjenica da je ovaj uređaj wireless je isto nešto što svakako treba istaći u prvi plan. Rad sa njim dok ne stoji na stolu već recimo vama na kolenu može u datim situacijama da bude prijatna promena. Takođe je uređaj moguće koristiti zajedno u kombinaciji sa mišem. Ako vam PC služi i za gledanje recimo video sadržaja sa veće razdaljine nego da sedite tačno ispred monitora, uređaj ovog tipa vam može biti prilično koristan baš zbog svoje wireless prirode i samog dizajna koji ne zahteva podlogu koju bi na primer zahtevao wireless miš.

Sve u svemu, Logitech Wireless Touchpad nije loš uređaj sa dobrim odnosom cene i onoga što nudi. Ako vidite primenu za jedan ovakav uređaj u vašem načinu na koji koristite kompjuter, onda Logitechovo rešenje svakako uzmite u obzir.



Autor: Luka Zlatić

E3 2013

Electronic Entertainment Expo

Verni čitaoci našeg e-zinea su navikli na tradicionalne izveštaje sa najvećeg evropskog sajma igara, koji se nekada održavao u Lajpcigu, a ove godine će po peti put biti održan u Kelnu. Naša stalna želja da imamo informacije iz prve ruke i sa drugih kontinenata do sada nije bila materijalizovana u Play!-u, mada legenda o nikada objavljenom 49. broju kaže da je tu trebalo da se nađe i izveštaj sa Tokyo Game Showa! Ništa ne obećavamo, ali se nadamo da ćemo najkasnije 2015. godine uspeti da se vratimo u Tokyo. Dok to čekamo, ove godine smo odlučili da posetimo sunčanu Kaliforniju. Tačnije, Los Anđeles i E3, nekada najveći svetski sajam video igara, sada zatvoren za publiku, a otvoren samo za ljude iz struke (čitaj, izdavače, distributere i preprodavce) i novinare. Ove godine, E3 je posebno zanimljiv zbog nove generacije konzola odnosno novog Microsoft vs Sony / Xbox One vs PlayStation 4 duela.

Microsoft vs Sony

Dan pre nego što je E3 zvanično otvoren, po gradu su se održavale konferencije za štampu najvećih gejming kompanija, a prvi je svoj Xbox One predstavio Microsoft. Ova konzola je, kao što znamo, opširno prikazana i mesec dana pre sajma, tako da su MS-u ostale samo dve sitnice. Da ponovo proba da opravda svoju genijalnu ideju (sa



stanovišta zgrtanja novca na uštrb igrača) o preprodaji igara, kao i DRM koji zahteva da Xbox One konstantno bude prikačen na net. Čak ni lokal patriotizam nije pomogao da posetioци konferencije iskažu zainteresovanost, ili bilo šta pozitivno za ovo, pa je gigant iz Redmonda nedelju dana posle sajma odustao od svojih ideja (i pored toga što su tvrdili kako je konzola koncipirana tako da bude stalno na netu i da od toga ne može da se odustane). Druga stvar koja je razočarala kako novinare, tako i igrače je bila cena. Xbox One mora da se kupi u paketu sa Kinectom i taj paket košta 500 novčanih jedinica (Dolara u USA ili Evra kod nas). I te dve, najbitnije vesti koje je MS imao, su dale sjajan šlagvort konkurenciji za njihovu konferenciju.

Sony je, dakle, u rukama imao mat u tri poteza. Prvo su prikazali kako izgleda konzola. Iako PlayStation 4 nije najlepša konzola koju smo videli, svakako izgleda znatno efektnije nego konkurencija, a dopada nam se i to što izgleda kao futuristički iskošeni, a legendarni, PS2. Zatim su nehajno rekli kako kod njih neće biti drakonskih DRM mera, a naročito su naglasili da igrači neće imati dodatne troškove kada budu preprodavali polovne igre koje im više ne trebaju. Za sam kraj izlaganja ostavljena je cena koja kaže 400, ako se konzola kupuje bez nove verzije Movea, i 450 ako ide u paketu sa kamerom. Što se igara koje Sony izdaje tiče, najviše pažnje su privukli The Last of Us (koji se dok ovo čitate vrlo uspešno prodaje i sa radošću igra), Beyond, kao i Gran Turismo 6 koji smo i provozali malo, ali ne dovoljno da damo bilo kakav sud. Ali, budimo realni... Kako GT može da bude loš? No, vratimo se na konzole.

Mat u tri poteza

Zanimljivo je što su u ovom duelu cena i DRM bile najbitnije stavke, a performanse i ne toliko. Ukratko, Xbox One i PS4 će biti prilično slični i pružiće jako sličan izgled i rezoluciju igara. Ono gde će biti razlika su ekskluzivne igre (kao i do sada Halo je predvodnik sa jedne, God of War sa druge strane), kao i to što Microsoft pokušava svoju konzolu da pozicionira kao zabavnu mašinu za svaki dom koja će objединiti igre,





video, TV (sa sve ekskluzivnim TV serijama) i muziku, dok Sony pre svega napada gejmere, ali nudi i ostale sadržaje, uz manji fokus na TV. Po našem mišljenju, Sony je dobio početnu bitku, a već krajem godine će se mačevi ukrstiti i kada je prodaja u pitanju.

Što se ostalih konzolnih takmaca tiče, imamo Kickstartero- van projekt Ouya koji je simpatičan, ali nikako nije na istom nivou. 99\$ za Android uređaj koji pušta Android igre na TV-u nije mnogo, ali većina nas već ima telefon i tablet, a ekskluzive ipak nisu toliko dobre. Ono što nam se dopalo bila je promocija Ouye na parkingu preko puta Expa uz dosta muzike, besplatno pivo, pa čak i roštilj. Dopao nam se i Retron 5, koji za Ouyinu cenu prima kertridže i pušta igre za NES, SNES, Mega Drive, GameBoy, GameBoy Color i GBA. Baziran na emulatorima za Android, Retron 5 je super igračkica za kolekcionare i one koji vole stvoje voljene igre iz detinjstva da vide u punoj HD rezoluciji na novijim televizorima.

Nintendo je odavno predstavio i pustio u prodaju Wii U konzolu za igru. Njihovom čedu ne ide baš najbolje, ali, legendarni gejming giganti iz Japana se nadaju da će nova serija igara (i niža cena konzole) koju pripremaju preporučiti Wii U. Većina izdavača ne veruje mnogo u to, pa će nove igre dolaziti iz samog Nintenda, a Ubisoft, Activision i ostali će portovati po neki hit. EA je, recimo, sve svoje karte bacio na Sony i MS. Od igara koje su predstavili, čini nam se da novi 3D Mario World i neće biti super hit, ali zato očekujemo dosta od uvek zabavnog Mario Karta, kao i od sledećih sigurnih hitova: Zeldi: Wind Waker, Pikmin 3 i Bayonetta 2. Treba reći da će Nintendo distribuirati sve igre sa Sonicom za svoje platforme, što znači da su dve ikone gejminga devedesetih sada, posle par uspešnih olimpijada, baš dobri drugari.

Priču o hardveru ćemo završiti spominjanjem Nvidia Shileda, prenosive Android konzole na kojoj će moći da se igraju i streamovane PC igre. Ideja je dobra, izvođenje odlično (kvalitet plastike, završna obrada, odličan ekran), lag nije bio

veliki, veličina nije loša (malo je krupniji Shield od Xbox kontrolera), ali je cena od 350\$ (i verovatno isto toliko evra) ipak malo prevelika. Ako se nešto prilično ne promeni, izgleda da će Shield kod nas proći kao PSVita - nezapaženo.

PS4, Xbox One, Wii U, Ouya, Shield, PC...

Kako je Srbija nekih 65-70% PC tržište, trudili smo se da pronađemo nekog izdavača koji manje priča o konzolama i prenosivim platformama i pre svega smo našli (pomalo neočekivano) Warner Bros. Njihove borilačke igre će, i najnoviji Injustice: Gods Among Us među njima, izaći i u verziji za PC, a treba očekivati i LEGO Marvel Super Heroes, za sve ljubitelje LEGO kockica i Marvelovih super heroja. Zahvaljujući drugarima iz Wargaminga, proveli smo i jedno lepo popodne na štandu na kom su bili prikazivani World of Tanks (zbog konverzije na Xbox 360), WoT Blitz za mobilne platforme, kao i World of Warplanes beta i prvi pogled na World of Warships (obe za PC). Osim što smo bili prosto zasuti raznim rekordima i pohvalama koje WoT obara, moramo reći da nam se jako dopao demo Warshipsa. Iako u neku ruku igra ne izgleda tako aktivno kao tenkići, mora se priznati da je atmosfera borbenih brodova prilično dobro prenesena i da je par borbi koje smo videli bilo vrlo dinamično. Na žalost, nema planova da se napravi neka igra u kojoj bi tenkići, avioni i brodovi nastupili zajedno, ali ostaje nam da maštamo o tome.

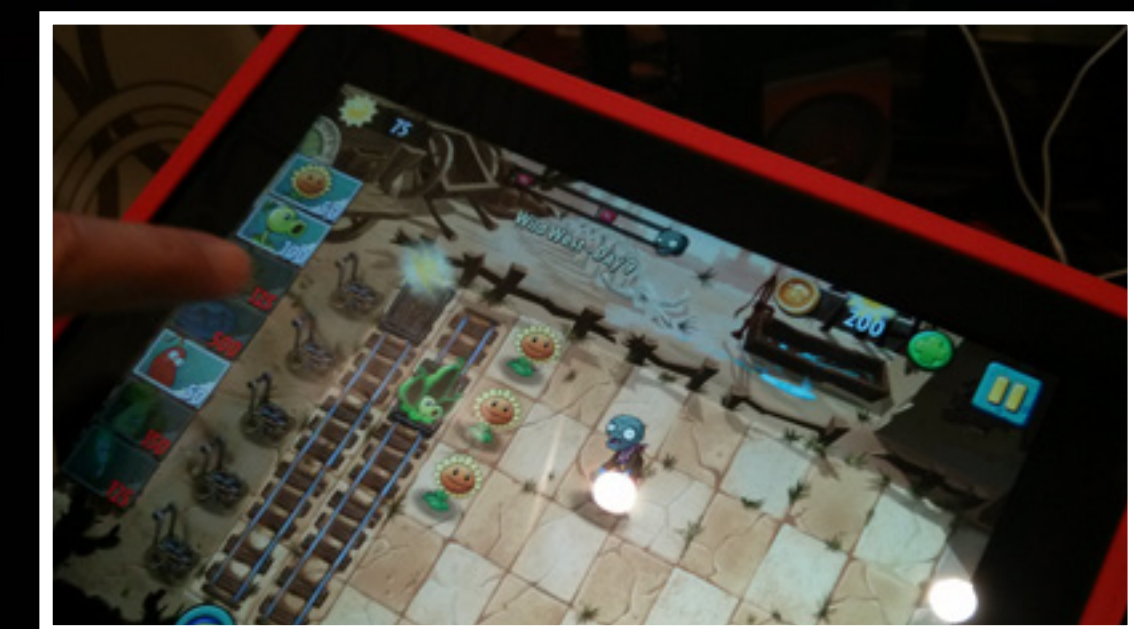
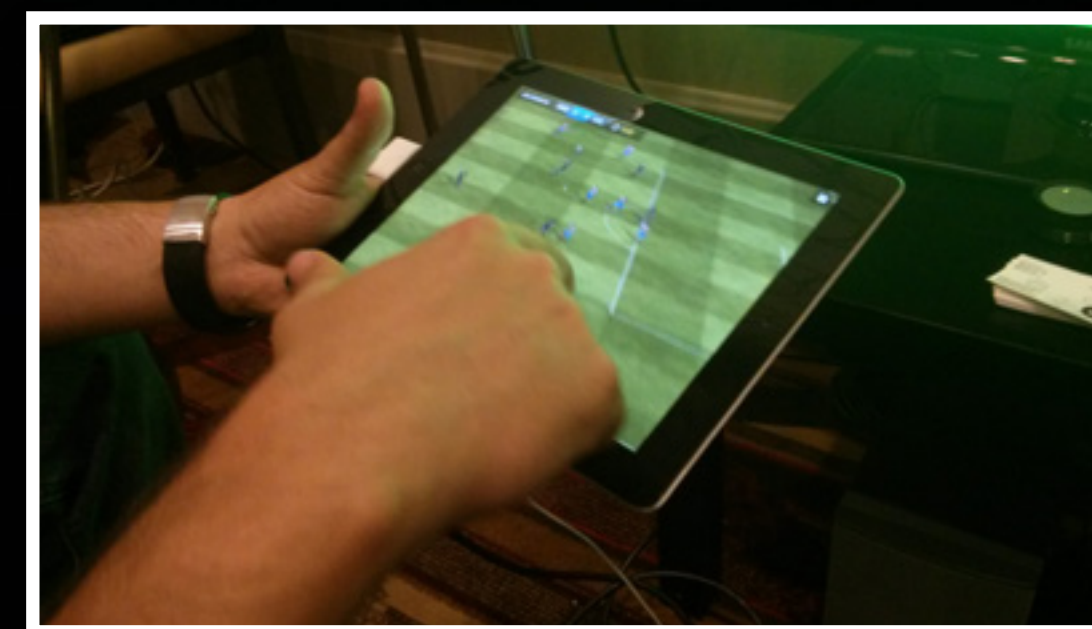
Šou u Americi zaista uspeva

Sa Electronic Arts-om smo se sretali tri dana po par sati. Prvo smo bili na njihovoj konferenciji, koja nas je podsetila na slične iz Kelna, ali je nekako sve ovoga puta bilo intereseantnije (i pored uvek istih fraza kojima se reklamiraju nove igre). Očigledno je da u Americi šou zaista uspeva. Najveći fokus bio je na novom Ignite engineu koji će pokretati next-gen EA Sports nalsove. Tako će FIFA 14, Madden 25 (slavi se 25 godina od izlaska prve igre u serijalu), NHL 14 i drugi izaći u dve verzije, jednoj za nove konzole, a drugoj za PC i starije konzole. Predstavljen je

i NBA Live 14, povratnik posle par godina pauze, čije je zaštitno lice najbolji mladi igrač lige Kajri Irving. Tu je i nova borilačka igra bazirana na Ultimate Fightingu. Od zanimljivih stvari van sporta, očekuju nas Need for Speed: Rivals, dvadeseta igra u serijalu bazirana na starom dobrom High Stakesu. Fanovi RPG-a su se obradovali Dragon Ageu (mada je dvojka bila užasna), a za kraj prezentacije ostavljen je reboot Mirror's Edgea. Sam centar prezentacije bio je Battlefield 4 koji je predstavio jednu odlično odigranu akciju i rušenje čitavog nebodera sa mape. Malo je reći da očekujemo da BF4 nadmaši BF3, ako ništa drugo zbog spektakularnosti. Dan kasnije smo imali priliku da se i sami oprobamo u ovim igrama i BF4 i NHL 14 su nam ostali favoriti. Obratili smo pažnju na Titanfall, kao jedinu mecha igru vrednu pažnje, ali i na Plants vs Zombies: Garden Warfare. Ovaj poslednji naslov nam je posebno drag, a ostaje samo pitanje koliko će različitih nivoa i sati zabave pružiti ova co-op verzija Orcs Must Die sa biljkama i zombijima u glavnim ulogama. Treći čin EA avanture bio je EA Mobile gde su nam se dopali Fightback, Final Flightolika igra u treš B muvi fazonu, FIFA 14 za tablete sa novim upravljačkim interfejsom i, naravno, Plants vs Zombies 2 – hit godine.

Fifa vs PES

Kad već toliko puta spomenusmo FIFA-u 14, red je da spomenemo i njihovog takmaca - Pro Evolution Soccer. Za sada PES 2014 izgleda ok, dosta je izmenjen od prethodne verzije i postoji šansa da se bori za prvo mesto, ali ćemo sačekati da igra izađe kako bismo dali konačnu ocenu. Konami takođe ima i velike planove za nastavke Metal Gear serijala, kao i potencijalni remake prve igre. Dakle, samo tri igre, ali sve tri mogu da budu jako zanimljive. Sa tri naslova je nastupila i Bethesda. Ova čuvena hit and miss kompanija je u poslednje vreme malo poboljšala kvalitet van Elder Scrollsa (Dishonored car), pa očekujemo da recimonovi IP The Evil Within ne bude loš. Tu je i novi pokušaj da se Wolfenstein vrati na čelo FPS igara, ali od toga realno nema leba, mada će ga stare gejming kajle odigrati



zbog nostalgije. Najviše pažnje privukao je Elder Scrolls Online, od kog svi ljubitelji Morrowinda, Obliviona i Skyrima očekuju da ih zauvek veže u Elder Scrolls univerzum. Tražili smo i vesti o Falloutu 4, ali on će verovatno biti najavljen na sledećem E3-u.

NCsoft je predstavio tačno jednu igru, na čiju smo prezentaciju išli jednog jutra pre sajma. U finom hotelu, u sali prepunoj korejanaca i kineza, odgledali smo prezentaciju od 20 minuta, koja se protekla na sat vremena zbog prevoda. Ipak, Wildstar nam je zanimljiv kao jedan jako simpatičan MMO sa veselom grafikom, a ozbiljnom pričom i ambicijom. Ekipa iz Carbine studija želi da popuni rupu koja nastaje osipanjem igrača iz WoW-a, ali se mi pitamo da li je igračima dosadio Azeroth ili MMO generalno? Uglavnom, možda najbitnije o Wildstaru je odloženo za Keln – da li će igra biti sa pretplatom i koji je datum izdavanja. Negde u razgovorima sa ekipom iz NCsofta nismo dobili ni definitivan odgovor da li će Guild Wars 2 nastaviti da se razvija pravcem čestih besplatnih apdejta, ili će biti neke ekspanzije. I to ćemo, verovatno, saznati u Kelnu.

Još jedna ekipa koja je predstavila jednu igru je CD Projekt RED koji su se sa Witcherom 3 odlučili na dve stvari. Jedna je da nadmaše ipak mlaku dvojku, te da se fino udruže sa Microsoftom, koji je nove Geraltove avanture predstavio na svojoj konferenciji. Uglavnom, W3 izgleda sasvim fino i ako zadrži nasilje, psovke, seks, dobru priču i akciju iz prethodnika, biće hit.

SEGA je predstavila nekoliko šarolikih naslova. Total War: Rome II je novo izdanje u njihovoj super popularnoj franšizi strateških igara. Nekada THQ-ov Company of Heroes 2 je već izašao, pa o njemu nećemo mnogo. A tu su i naslovi za mlađe – Castle of Illusion sa Miki Mausom u glavnoj ulozi i Sonic: Lost World u kom glavnu ulogu igra ikona kompanije – jež Sonik.

Nasilje, psovke, seks vs jež vs zombastična epidemija vs dizni figurice





Ubisoft je bio mnogo aktivniji i dokazao je da sa pravom važi za top tri gejming izdavača na svetu (uz EA i ActiBlizz). Predstavili su desetak igara od kojih su nama najzanimljiviji bili Rocksmith 2014, od kog očekujemo da gomilu Rock Band igrača nauči da stvarno sviraju električnu gitaru. Sve više nam se dopada South Park: The Stick of Truth, kao jedan sjajan miks SP humora i prilično ozbiljne RPG mehanike. Nikada nismo bili fanovi Rabbidsa i njihovih avantura, ali nova igra izgleda dovoljno ok, pa ćemo joj dati šansu. Tom Klensi je predstavio novi Splinter Cell, ali i The Division – open world RPG igru koja se odvija u gradu koji je pogodila zombastična epidemija.

Activision/Blizzard se nije preterano eksponirao sa novitetima. Blizzardov najveći projekat je lansiranje Diablo III na konzole. Pored toga što kvalitet same igre možda odbije one koji su slušali priče PC igrača, jasno je da je najbitnija stvar u ovom portu prebacivanje upravljanja na gamepad. Moramo reći da je to lepo urađeno i da je prijatno hek en slešovati i na PS3-ci. Activisionov najveći hit će biti Call of Duty: Ghosts koji izlazi i za next-gen konzole, a od kog očekujemo da uz BF4 još godinu dana dominira FPS tržištem. Naravno, najveća mamipara su Skylandersi i njihovo novo poglavlje – Swap Force. Do sada neprikosnovena kombinacija video igre i igračke dolazi u trećoj iteraciji, kako bi se suprotstavila konkurenciji.

Što se konkurencije Skylandersima tiče, ona dolazi iz Disneya u vidu igre koja se zove Infinity. U pitanju je zapravo skup svih budućih Dizni igara u jednu, a da ne bude bitan žanr. Figurice najpopularnijih likova služe i za igru i za ukras i za snimanje pozicije i prenošenje iste kod drugara. Osnovno izdanje nam donosi igre Pirati sa Kariba, Incredibles i Monsters University, a očekuju se i mnoge druge. Super je što postoji i mogućnost tzv. "Toybox" moda, u kom ćete jednostavno na pod istresti sve što imati i onda kombinovati različite likove, scene i moći u jednu super igru, koju zatim možete deliti sa drugarima. Zvuči kao nešto sa čime bi mogli da se zabavljaju i klinci i odrasli, zar ne? Kao što znamo Disney je skoro kupio Lucas Arts, ugasio ga i dogovorio da sve Star Wars igre sada idu preko EA-a, ali ništa novo o tome nismo saznali na sajmu.

Vidimo se u Kelnu

Nadamo se da vam čitanje ovog tekstića o E3-u nije oduzelo vremena kao nama let preko Atlantika, te da je bilo besкраjno zanimljivije i da vam je prenelo delić atmosfere (osim kupanja u Tihom okeanu na plažama Santa Monike) sa možda najznačajnijeg gejming sajma u poslednjih šest godina. Očekujte i izveštaj iz Kelna za samo par meseci!





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

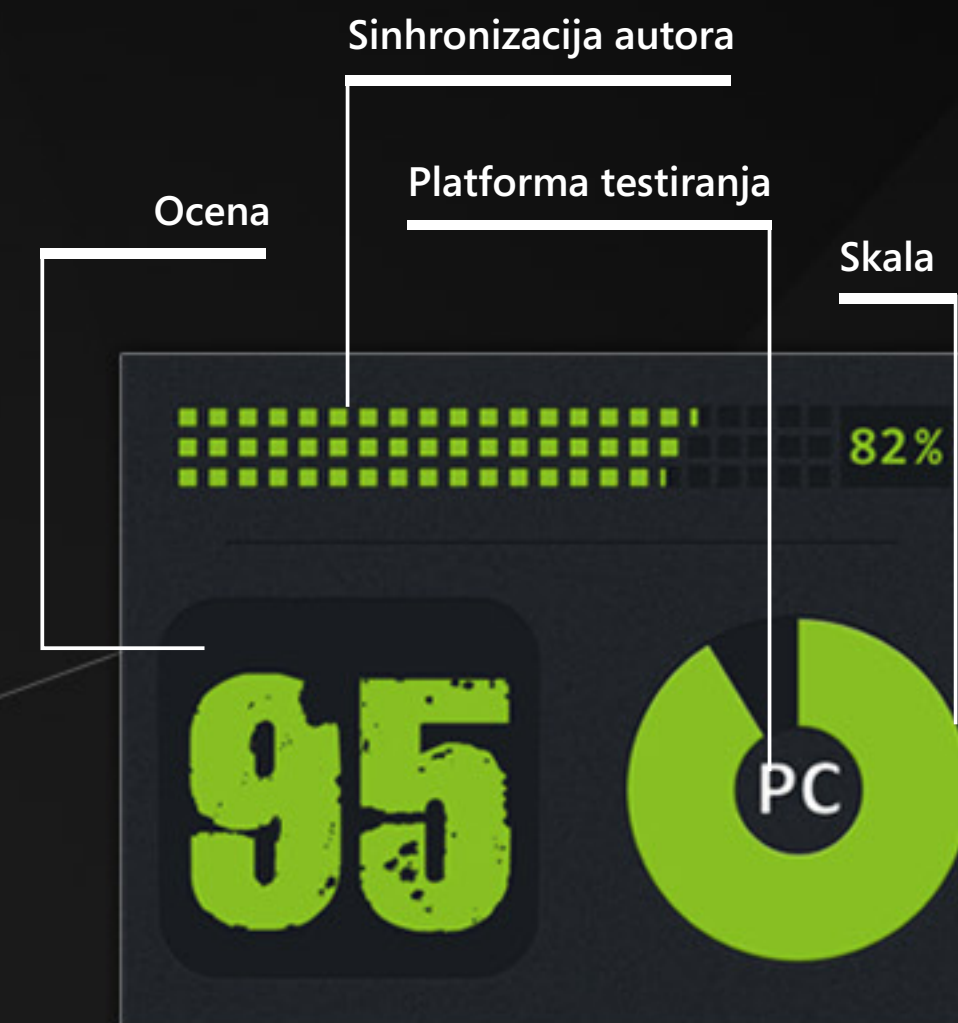
ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



The Last of Us

39

Remember Me

43

Tekken Revolution

45

Grid 2

47

Dust: An Elysian Tail

50

Fuse

52

Rush Bros

55

Trackmania 2 Stadium

57

Neverwinter

59

Autor: Filip Nikolić

The Last of Us

Igra koju ste čekali

Da li se sećate kada ste poslednji put bili svedoci da neka AAA igra koja je najavljena kao proizvod koji će promeniti industriju to zapravo i učini? Da li ste od Naughty Dog-a, razvojnog tima koji je sa Uncharted-om osim što je dosta toga uradio i kako treba, možda i najviše uticao na odomaćivanje pojmova kao što su cinematic gameplay, press A to awesome i slično, očekivali da će sa igrom koja za centralnu tematiku ima zombi apokalipsu tako nešto i uspeti da učini? Ako jeste, onda nema potrebe da čitate dalje i rizikujete da možda naletite i na poneki blaži spojler. Dovoljno vam je da znate da je The Last of Us izašao, go get it. Ako niste i ako vas u to nisu ubedili ni trejleri koji su se pojavili od kako je igra najavljena, onda bi mogli da nastavite sa ovim tekstom, koji će pokušati da vam predoči zašto je The Last of Us stvarno promenio industriju i zašto ako i malo volite video igre jednostavno ne možete imati dovoljno dobar razlog da preskočite ovo remek delo.

Ne možete imati dovoljno dobar razlog da preskočite ovo remek delo

The Last of Us bar na papiru ne može da obeća puno toga, svakako ne puno toga novog. Zombi apokalipsa je trenutno verovatno među prvim kandidatima za tematiku jedne igre koja će od vas izvući jedno veliko "meh", pa to sam video već sto puta. Gameplay koji kada bi morao da se



Platforma:
Playstation 3

Razvojni tim:
Naughty Dog

Izdavač:
Sony Computer
Entertainment

Web:
<http://thelastofus.com/>

Cena:
€39.99



100%

98



✓ Posmatrano kao celina, sve

✗ Ništa

kategorizuje, može da se opiše kao third person shooter sa pomalo stealth mehanike plus istraživanjem okruženja sa light puzzle elementima, svakako takođe nije nešto što će vas na bilo koji način naterati da zastanete i da se zapitate hmmm, kako li bi to sve moglo da funkcioniše. Sve ovo isto ste već nabrojano puta videli i u dobrim i u lošim igrama. Žanrovska definicija koja koliko god bila irelevantan podatak za to da li je neka igra dobra ili ne, u slučaju The Last of Us tu svoju osobinu potvrđuje kao nikada do sada. Pre nego što je igra izašla, u prvi plan je međutim najviše isticano to kako će igra imati duboku priču, razrađene likove i dinamiku odnosa između dva glavna lika koja je zamišljena na taj način da na vas ostavi istinski utisak i da ćete sa njima osećati konekciju na nivou koji nije svojstven video igrama. E ovde već moramo malo da zastanemo. Kada vam neko obeća da će u okviru gore pomenutih žanrovskih okvira izbrusiti dragulj video igara, možete da mu ne poverujete. Takav stav je uzimajući u obzir istoriju naše industrije zapravo i preporučljiv. Međutim poenta je u tome da možete u to i da poverujete, kao takođe potpuno legitiman izbor. Ali kada vam neko obeća sve ovo drugo u okviru medijuma kakav su video igre, onda možete samo da mu ne poverujete! Jednostavno nemate na osnovu čega. Plus takvo jedno obećanje može samo da zvuči pretenciozno i pomalo neumesno.

Ono što pokušavamo da vam kažemo je to da svaki utisak koji ste mogli da oformite o The Last of Us pre nego što je on izašao jednostavno nije mogao da bude onaj pravi. Ni jedan od njih neće imati veze sa onim utiskom koji ćete imati negde od početka druge trećine igre pa do kraja. A naročito ne sa utiskom koji ćete imati na samom kraju kada pređete igru i budete u stanju da je posmatrate kao celinu. The Last of Us je igra koja mora da se doživi! Svi gore pomenuti elementi, čak i ako ih zamislite da profuncionišu najbolje kako bi vi to očekivali, i dalje ne opisuju dovoljno dobro zašto je The Last of Us briljantna igra. Ona je jednostavno briljantina na svoj način. Skup svega onoga što je pojedinačno dobro u vezi The Last of Us nikada neće



dovoljno dobro opisati koliko dobro igra funkcioniše kao celina i to je nešto što bi pre svega želeli da podvučemo! Tek sada kada smo to istakli, možemo da pređemo na opis baš tih pojedinačnih delova, imajući u vidu da opis jedne igre može da funkcioniše samo u tom kontekstu.

TLOA savršeno funkcioniše kao celina

Priča The Last of Us se odvija u ne tako dalekoj budućnosti (2033) u svetu koji je ostao ruiniran kao posledica outbreak-a infekcije koja od ljudi pravi zombi like ubice. Veći deo kampanje se odvija tako što osim jasne predstave da je odlazak sa mesta A na mesto B dobar po vas, igra vam ne ostavlja preveliku motivaciju za napretkom priče u tom smislu. Sve vreme vam je jasno da Joel i Ellie imaju za cilj da stignu do uporišta Fireflies pobunjeničke organizacije koja se bori protiv autoriteta koji nadgledaju inficirane quarantine zone. Međutim kako je igra podeljena na više manjih celina, završetak svake od njih vam nikada neće odavati utisak da ste bliži vašem zacrtanom cilju. Likovi koje ćete sretati su zaista izuzetno interesantni i odlično razrađeni. Napredak priče se zapravo odvija u smislu produbljivanja odnosa između Joela, Ellie i ostalih likova, a ne tako što ćete ispuniti zacrtani cilj. Igra počinje prilično sporo i imajući upravo pomenuto kao glavnu karakteristiku priče, potpuno je i očekivano da na svom samom početku The Last of Us jednostavno ne može tako lako do prikaže svoj glavni kvalitet. Osim prologa koji je potpun u svom zamišljeno kratkom obimu, prvih par sati gameplay-a koje budete prošli u The Last of Us vas sasvim izvesno neće “kupiti” na način na koji će to uraditi ostatak igre. Likovi na samom početku igre ostavljaju utisak kao da se Naughty Dog previše trudi da napravi ozbiljnu atmosferu i u startu vam da do znanja da želi da ih ozbiljno shvatite, bez obzira koliko ovakav plan vrlo lako može da sklizne na teritoriju apsurdnog pa možda čak i komičnog u okvirima koje pruža jedna video igra. Ceo setting, Ellie i pre svega Joel na samom početku igre deluju nekako promašeno i u tom periodu igra ostavlja utisak kao da ne zna u kom pravcu želi da krene, iako će vam već od starta servirati i puno očigledno izuzetno kvalitetnih

pojedinih delova.

Početak vas neće “kupiti” na način na koji će to uraditi ostatak igre

Kad smo kod pojedinih delova, ne bi bilo loše i da ih spomenemo. Okruženja u The Last of Us su slobodno možemo da kažemo potpuno van konkurencije u okviru video game industrije i za fer komparaciju bi u priču morali da uključimo recimo Holivud. Savršen spoj izbora samih lokacija i do sada neviđenog nivoa različitosti detalja u okviru njih, The Last of Us svet je mesto u kome i pored sve njegove okrutnosti, želite da zavirite u svaki njegov ćošak. Igra će vam za to pružiti i više nego dovoljno prilika uz izuzetno pažljivo sačinjen balans između akcionih gameplay sekcija i perioda kada istražujete svet, što u rešavanju relativno jednostavnih zagonetki i potragom za supplies, što u pukoj radoznalosti izazvanoj njegovom lepotom, oslikanom ponovnim rađanjem vegetacije na mestima odumiruće ljudske civilizacije. Uživ ćete u svakom delu kampanje, kvalitet okruženja je konstantan a njihova raznovrsnost velika. U igri ćete doživeti i smenu godišnjih doba, kao i naravno scene dana, noći, klaustrofobičnog prostora prepunog protivnika koji vas mogu savladati sa samo jednim vašim pogrešnim korakom pa do otvorenog prostora sa napuštenim kućama u kojima je svaka soba, u koju inače ne morate da zađete, urađena sa nivoom detalja koji će vas ozbiljno naterati da ponovo porazmislite o potencijalu trenutne generacije konzola. Doobar art uvek pobeđuje puke tehničke mogućnosti, to nikada neće biti fer borba. A kada ova dva zajedno rade jedno za drugo, onda dobijete istinski vizuelno impresivnu igru kakva je The Last of Us.

Kada dobar Art i tehničke mogućnosti rade zajedno

Red bi bio da se osvrnemo i na gameplay. Iako na papiru i ne zvuči kao preterano interesantan, kombat je zapravo



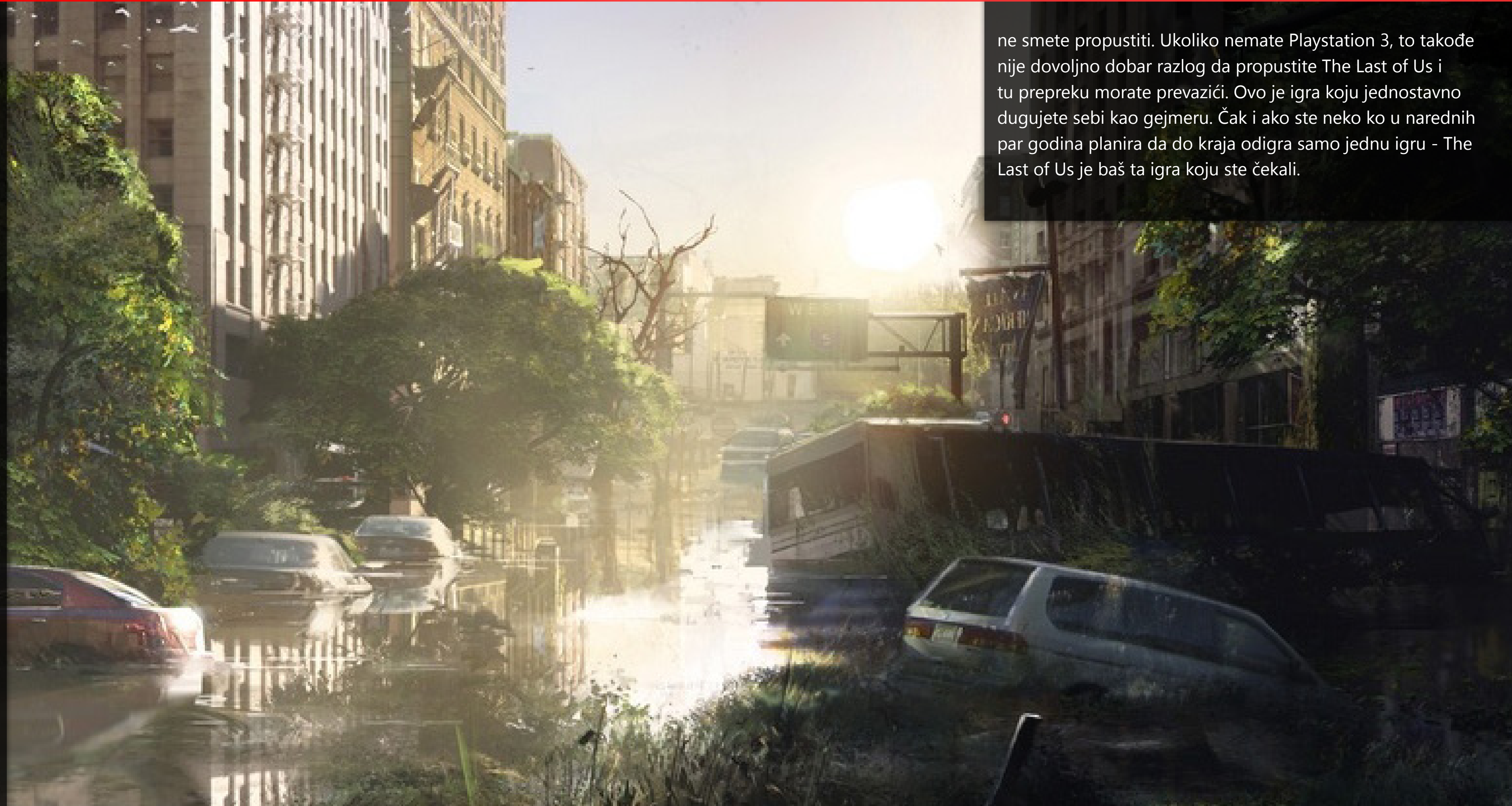
izuzetno dobro urađen. The Last of Us sjajno funkcioniše i "na nivou video igre". Survival je konstantno vaša glavna preokupacija. Ni u jednom trenutku nećete biti ni blizu dovoljno moćni da možete da se opustite u toku akcione gameplay sekcije. Municije nikada nećete imati dovoljno. Zaboravite na video game logiku i ideju da ako igrate pedantno u jednom trenutku ćete nakupiti dovoljno municije ili da vam recimo upgrade oružja magično ostavi pun šaržer. Vaš opstanak u ovom svetu je konstantno na ivici. Za dobar broj protivnika je dovoljno da napravite jednu grešku. Skupljanje supplies i crafting items-a, tako obavezan deo jedne survival igre, je takođe izuzetno dobro rešen. Igra sve vreme ostavlja utisak da ju je pravio neko ko je u game dizajnu jedan korak ispred vas. Baš kada vam potpuno logično bude bilo da ako od vas igra očekuje da krenete desno, a vi na osnovu vašeg dugo godina razrađivanog gejmerskog instinkta odete levo sa očekivanjem da pokupite dragocene items-e, baš tamo vas neće čekati apsolutno ništa osim osećaja da je ovu igru pravio neko ko takođe ima izuzetno prefinjen gejmerski instinkt.

Spomenuli smo malo sporiji početak. Pokušali smo da objasnimo i zašto je on samo takav mogao i morao da bude, da bi vas kasnije sačekalo jedno od najboljih gaming iskustava koje ste ikada imali. Onog trenutka kada sve ove stvari u vezi The Last of Us dođu na svoje mesto i jednom kliknu, tada vam ni jedan opis više neće biti dovoljno dobar. Imaćete svoj doživljaj jednog remek dela koje baš kao što ona to obično i rade, vama ostavlja prostor da sa njim izgradite lični odnos. Svaka tuđa njegova interpretacija vama može ali svakako ne mora da ima smisla.

The Last of Us je baš ta igra koju ste čekali

Ponovo smo na kraju jedne generacije bili privilegovani da dobijemo njeno zaokruživanje na najbolji mogući način. U tom kontekstu nam na pamet padaju primeri kao recimo Residen Evil 4, Metal Gear Solid 3 sa kraja prošle ili možda Half Life 2 kako generacija za sebe. Bilo kako bilo, The Last of Us je igra koju ako ste Playstation 3 gejmer jednostavno

ne smete propustiti. Ukoliko nemate Playstation 3, to takođe nije dovoljno dobar razlog da propustite The Last of Us i tu prepreku morate prevazići. Ovo je igra koju jednostavno dugujete sebi kao gejmeru. Čak i ako ste neko ko u narednih par godina planira da do kraja odigra samo jednu igru - The Last of Us je baš ta igra koju ste čekali.



Autor: Petar Starović

Remember Me

Kad sećanja ne izblede

Eotivnu priču ima Remember me. Definitivno “strong point” odmah tu, na početku. Uvodni intro je promotivni video za kompaniju “Memorize” koja se bavi - ljudskim sećanjima. Ova kompanija izradila je tehnologiju koja omogućava da se ljudima lako promene sećanja - da neka zaborave, da se nekih posebno prisete, ali i da dobiju tuđa ili prožive neke značajne momente. Hoćete da budete u centru revolucije koja obara vlast u nekoj zemlji? Nema problema. Hoćete da se sećate kako je izgledalo kada su vas roditelji prvi put izneli iz porodilišta? Može i to. Tehnologija omogućava pristup svakom “uglu” vašeg mozga i jasno je da se otvaraju brojne opcije za zloupotrebu. Upravo tu kreće i razvoj Remember Me priče.

Priča je strong point

Sve se odvija u ne tako dalekoj budućnosti u Novom Parizu. Svet je već postao zavistan od memorija, pa se one koriste kao oružje, alatka, droga ... Svaka osoba poseduje SenSen. Ovo omogućava ne tako moralnim personama da kontrolišu memorije ljudi i manipulišu njima. Tu u priču upadate vi, kao glavni junak, Nillin, “lovac na memorije” koji ima sposobnost da otme memorije i “izmeša ih”, tako da u potpunosti promeni stav i znanje čoveka o svetu koji ga okružuje. Jasno je da Nillin samim tim nije baš najsigurnija osoba po zlu Memorize korporaciju koja odlučuje da joj

90%

80



- ✓ Dobra priča
- ✓ Kvalitetan gameplay
- ✗ Linearnost
- ✗ Ne posebno zanimljiva grafika

Platforma:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

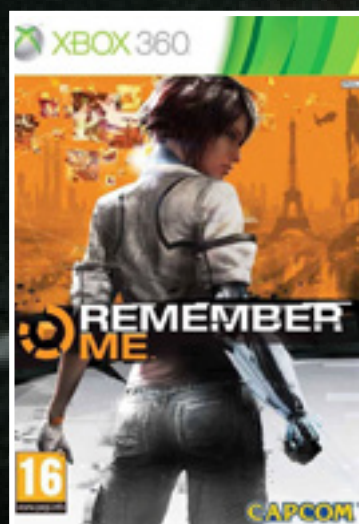
Razvojni tim:
Dontnod Entertainment

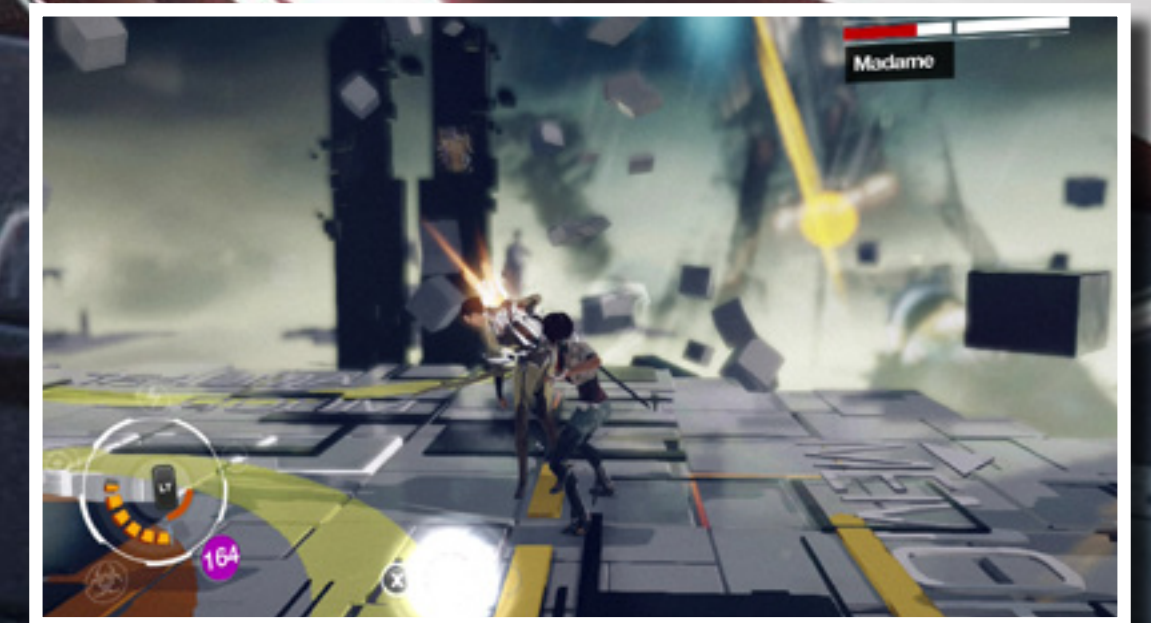
Izdavač:
Capcom

Web:
www.remembermegame.com

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
RAM: 4GB
HDD: 30GB
Grafika: nVidia GeForce GTX 560 ili ekvivalent





obriše sva sećanja. Glavna junakinja nakon toga uspeva da pobegne iz zatočeništva i započne revoluciju za oslobađanje sveta od kandži pomenute tehnologije. Vidite, rekoh vam da uopšte nije tako loša priča. Što je interesantnije od toga, i nadalje ostaje prilično konzistentna i dovoljno interesantna. Ima tu i nekih predvidivih stvari i po kojeg klišea, ali u načelu - solidno. Pomaže tome i činjenica da je glavna junakinja snažan karakter sa zanimljivim osobinama. Dobra je i glumica koja joj daje glas i sve vas to još više privlači i zaokuplja pažnju. Setting takođe omogućava neke krajnje zanimljive sporedne priče i dešavanja kao i paralele sa trenutnim političkim dešavanjima, što doprinosi opštem kvalitetu priče. Šta više, često vam se može dogoditi da pomislite "pa ovo bi skroz mogao da bude scenario nekog filma".

Interesantan gameplay

Gameplay je iznenađujuće solidan i donosi kul odnos skakutanja okolo, rešavanja kojekakvih zagonetaka i naravno - borbi. Suštinski, glavni štos je upravo u borbama, pošto se fajt može prilagođavati vašim potrebama. Možete kreirati sopstvene kombo poteze i u skladu sa situacijom odabrati način na kojeg ćete tabati protivnika. Recimo, ukoliko vam je potrebno da se napunite "zdravljem", udaraćete neprijatelja potezima koji upravo to i rade - pune vaš health.

Za jače glavonje možete odabrati i kombo udarce koji su fokusirani na to da čine veću štetu, i tako dalje. Problem za stvaranje komboa leži u protivnicima koji će često prekidati ove udarce, pa možete na to dvojako posmatrati - kao bag ili feature. U prvom slučaju će vas iznervirati u drugom pak naterati da bolje i više vodite računa o tome kada ove poteze pokušavate da

iskombinujete. Takođe, čini se da se suviše malo koristi mogućnost Nillin da modifikuje nečije sećanje i okrene ga u svoju korist, što je mogućnost zbog koje je i jure, pa bi bilo logično da je češće upražnjava. Igra je dosta linearna i nema posebne potrebe a ni mogućnosti da skrećete sa puta.

Sve vreme je na ekranu žuta strelica koja vas vodi do cilja a tu je i ortak, Edge, koji vas sve vreme brifuje i daje savete, pri tom dostavljaajući info o narednim ciljevima i metama. To je ujedno i možda jedina nešto veća zamerka igri, koja ne donosi izazove van glavne priče.

Da li je ovo bolja podloga za film ili video igru?

Grafički i zvukovno, igra potpada u trenutni prosek, kao da je radio Insomniac Games. Sve je tu, sve je na svom mestu, ali

ništa se specijalno ne ističe u odnosu na konkurenciju. Jedina posebno zanimljiva stvar je činjenica da okruženje spada pod taj Neo Pariz vajb, tako da se novi grad nalazi iznad starog, koji se poprilično raspada i u kojem živi najniži sloj društva, a zanimljivo je videti i kako dizajneri doživljavaju Ajfelovu kulu i njeno okruženje u bližoj budućnosti, kontrolisanoj tehnologijom i zlim korporacijama.

Remember Me samim tim nije najbolji naslov ovog tipa koji se pojavio u proteklom periodu niti je po nečemu specifičan. Priča je zanimljiva, gluma korektna, izgled okruženja takođe zanimljiv i inspirativan, sve to zapravo deluje pre kao dobra podloga za film nego za video igru. Ipak, ni gameplay nije toliko loš, ali je pitanje da li je sve to dovoljno da igri posvetite svoje vreme i novac. Ako vam se tematika dopada, zašto da ne.



78



- ✓ Tekken, besplatno...
- ✓ ...probajte jednu od najboljih tuča
- ✗ Za sada malo likova...
- ✗ ...i svog drugog sadržaja

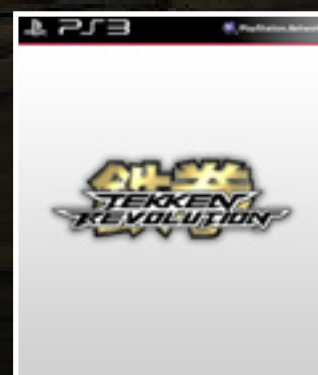
Platforma:
Playstation 3

Razvojni tim:
Namco Bandai

Izdavač:
Namco Bandai

Web:
<http://www.tekken.com/revolution>

Cena:
Free to play



Autor: Filip Nikolić

TEKKEN REVOLUTION

Besplatni Tekken, što da ne.

Tekken Revolution se slobodno možemo reći pojavio pravo ni od kuda. Taman kada smo mislili da su sledeće vesti vezane za Tekken koje je Namco pripremio za nas vezane za odavno najavljeni Tekken vs Street Fighter, oni su nam servirali Tekken Revolution, bez prethodne najave, sa igrom dostupnom u istoj nedelji kada i prvi trejler! Kažemo servirali, imajući u vidu da smo sa ovom igrom stvarno lepo uslužni, kada se uzme u obzir da je ona besplatna. Free-to-play model je sve češći u video game industriji. U poslednje vreme smo svedoci raznih njegovih primena, od zaista sjajnih pa sve do čistih (nazovimo stvari pravim imenom) pay-to-win primera. Iako će krajnji korisnik, po samoj prirodi stvari uvek biti za free-to-play, neke stvari tu svakako treba prihvatati sa dozom rezerve. Viđali smo i primere lošijeg tretiranja korisnika sa ovim modelom nego kod standardnog retail biznis modela sa full cenom. Tekken Revolution je prva free-to-play tuča. Negde u slično vreme se pojavila vest da će i predstojeći Dead or Alive 5 Ultimate imati sličan pristup sa delom likova koji će biti free. Vrlo brzo je na E3-u saopšteno da će i Rare-ov povratak Killer Instinct franšize takođe koristiti F2P, gde će jedan lik biti free a svi ostali ne. Dakle kako se čini, u budućnosti nas čeka sve više ovakvih primera. Namco je bio ubedljivo najbrži i prva F2P tuča je već pred nama. Kako su oni odgovorili na izazov? Rekli bi smo prilično solidno.

Prva free-to-play tuča



Tekken Revolution funkcioniše na sledeći način. Odmah na startu igre vam je dostupno 8 likova. Kazuya, Paul, King, Law, Asuka, Lili, Jack 6 i Lars. Solidan miks starih poznanika i relativno novih likova. Dodatni likovi koji su za sada u igri su Alisa, Steve, Bryan i Leo, kao i Heihachi, Jinpachi, i Ogre koje ćete sresti u arcade modu i koji nisu playable. Likove možete kupiti na PS Store ili otključati igranjem. Namco svakako planira još likova što je i potpuno razumljivo, imajući u vidu da su nas u poslednjih par Tekken naslova malo razmazili sa 40 i više likova, naspram čega izbor likova dostupan u Tekken Revolution deluje zaista skromno.

Spomenusmo već arcade mode koji je prisutan u igri. Nemojte te se previše zalutati sa očekivanjem jer ovaj mod zaista i ostavlja utisak free igre. Vrlo skromno, bez bilo kakvih story prologa i epiloga, čak i bez mogućnosti selektovanja različitih nivoa težine. Kroz arcade mode ćete najverovatnije proleteti jednom i tu se sa njim oprostiti. Čak i da ste apsolutni Tekken početnik, dovoljno je da spamujete power udarce i CPU neće imati odgovor na vašu cheep strategiju. Osim arcade, u igri su i online modovi koji su svakako i poenta Tekken Revolution-a. Ranked mečevi vam daju opciju da se borite sa igračima vašeg i sličnog ranga, ili sa bilo kim ne vezano na rank. Beležite više online pobeda, vaš rank raste, baš kao što se i očekuje. Interesantan twist koji je implementiran je da s vremena na vreme imate rank promotion ili rank demotion meč. Ovo dugo je čini nam se naročito dobro pravilo koje sprečava da samo kvantitetom igranja dolazite do viših rankova.

Izbor likova je skroman, bar za sada

Osim ovoga u igri su i player mečevi, sa online lobijima gde možete da četujete, gledate mečeve ili se borite za drugim igračima bez pritiska ranking sistema. Novina za Tekken serijal je da su likovi sada upgradeable i možete im unaprediti strength, endurance i vigour kategorije. Kredit za ovo je in-game novac koji zarađujete pobedama nad protivnicima i CPU-om. Sistem funkcioniše relativno solidno, iako je ovako nešto gotovo nemoguće idealno izbalansirati

i učiniti fer za baš sve igrače bez obzira na to na kom se nivou oni nalazili. Potpuno je za očekivati i situacija u ranked mečevima da sada čim se igra pojavila i u trenutku kada svi kreću od nule, jednom Tekken veteranu početnik apsolutno nećete moći ni da se približi i objektivno ga čeka prilično loše online iskustvo. To je jednostavno tako.

Što se tiče gameplay-a, Tekken Revolution pomalo deluje kao uprošćena verzija Tekken Tag Tournament 2, naravno bez tag mehanike. Bound udarci su značajno smanjeni, tako da postoji manje mogućnosti da parališete protivnika i zatim krenete dugački kombo koji će mu oduzeti ogroman deo health-a, naravno ako znate šta radite. Novina su Critical Arts, potezi koji oduzimaju značajno health-a i koji se jednostavno izvode. Ove dve promene će svakako odbiti Tekken veterane ali Tekken Revolution nam se čini sa svojim F2P modelom i jeste dobra prilika za približavanje serijala što široj publici, a ne odgovor na zahteve hard core igrača. Grafički igra se takođe može opisati kao Tekken Tag Tournament left over, sa recikliranim okruženjima iz ove igre. Jedino što valja istaći je da su modeli likova malo drugačiji i podsećaju pomalo i na Street Fighter X Tekken vizuelni stil sa vrlo jasnim outline-ovima. Nama je ovaj stil bio prijetna promena mada je to zaista potpuno subjektivna stvar.

Tekken veterani, look elsewhere

Tekken Revolution je u mnogo čemu eksperimentisati. Neki od njegovih delova su uspešni, neki i nisu. Sve ukupno gledano, vrlo bitan faktor koji nikako ne treba izuzeti iz vida je da je Tekken Revolution besplatna igra koja od vas ništa nije tražila a svakako ponešto donela. Ako ste stari Tekken igrač, ova verzija vam verovatno neće biti naročito interesantna a realno gledano, nije ka vama ni usmerena. Već smo u toku ove generacije imali Tekken 6 i Tekken Tag Tournament 2, tako da ako vam je do hard core Tekken iskustva, svakako znate gde ga možete pronaći. Ako ste neko ko voli po nekad da odigra koju tuču, ovo vam je sjajna prilika da isprobate jednu od najboljih, i to besplatno.

Autor: Stefan Starović

GRID 2

Wroooooooooom!

Pitanje od milion dolara – setite se neke igre za PC koja spada među trkačke a da se pojavila u proteklih nekoliko godina i da valja nečemu. Nije tako lako, je l' da? Čak i oni slabije upućeni u PC igre i igre uopšte čuli su za Colin McRae reli, čiji se poslednji deo pojavio sada već solidno davne 2009 godine. E pa sve se to menja izlaskom GRID 2.

GRID 2 je trkačka igra i sve se vrti oko trkanja. Nema nikakvih dodatnih mambo-jamboa, nema nikakvih kozmetičkih dodataka i nepotrebnih achievementa, igra je tu, daje vam ključeve od kola i vi krećete u neviđenu vožnju. Jedino što od priče saznajete i što je dovoljno da se igri prepustite kaže da je lansiran nov sistem takmičenja i da vi kroz vožnje morate da pridobijete što veći broj fanova, jer su oni direktno povezani sa tim da li ćete moći da se plasirate u napredne trke ili osvojite nova vozila.

Trkačka igra i sve se vrti oko trkanja

Drifting ... ah, drifting. Centralni mehanizam igre. Da biste uspešno driftovali, ne morate da budete posebnoiskusni, to ćete uraditi jako lako. Pitate se onda, u čemu je štos? Kvaka je u tome što je driftovanje lako naučiti ali jako teško postati dobar u njemu. Odrediti pravi trenutak za početak "proklizavanja", pravu brzinu, pravi ugao ... sve to su stvari



Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Codemasters Southam

Izdavač:
Codemasters

Web:
www.gridgame.com

Cena:
€25

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
RAM: 4GB RAM
HDD: 20GB
Grafika: Radeon 6770



koje morate uzeti u razmatranje. I to je samo početak. U driftu treba ostati sve vreme tokom kretanja kroz krivinu i potom u pravom trenutku izvući vozilo iz ovog "stanja" i nastaviti "normalnu" vožnju. Codemasters je postavio sistem tako da nagrađuje "hrabrost" i "junaštvo", posebno zbog toga što je sistem premotavanja nešto darežljiviji nego u F1 naslovu, kojeg takođe potpisuje isti izdavač. Ovde imate čak pet "premotaja" na srednjem nivou težine na trci koja inače ne traje duže od 2 do 3 minuta. To ne znači da je igra isuviše laka, već jednostavno zaista želi da vas "natera" da pokušate da uradite nešto neviđeno i "ludo" kako biste ostvarili što bolji rezultat.

Drifting je centralni mehanizam igre

Trik je u tome što pored ovih agresivnih deonica morate da savladate i one koje su "umerene" i da balansirate u svakom trenutku između dve krajnosti, dva jina i janga. Nekada ćete morati da kočite kada treba, da vodite računa o izgledu staze i krivinama koje nailaze, samo da biste u narednom mogli da proklizavate nekoliko stotina metara i prelećete delove staza. Još jednom pohvaljujemo sistem premotavanja jer vam omogućava da dobro izvežbate sve deonice staze i time povećate zadovoljstvo igranja. Sve to nas pomalo podseća na Trackmania franšizu i sistem igranja u Nadeo naslovu, što je naravno pozitivna stvar. Sve ove ludorije u potpunosti su podržane od strane dizajna staze, a tvorci su se potrudili da naprave trkališta tako da se preklapaju jedna sa drugim, pa će polovina jedne staze proći pored početka druge a treća pak ispod završetka prve i tako dalje. Ukoliko smo vas zbunili ovim, sve će vam biti jasno kada odvozate nekoliko trka u kontinuitetu.

Sistem oštećenja vozila je solidno rešen – ukoliko se skucate u potpunosti i napravite sudar koji bi u stvarnom životu načinio totalnu štetu na vozilu ili nešto još gore, to znači da ni Grid 2 trku nećete završiti (osim ukoliko nemate sačuvano neko "premotavanje"). Manji sudari, češanja i rušenje bankina neće vas toliko puno koštati, ali pomnoži li se to "malo" čukanje sa tri, četiri ili pet – očekujte probušenu

gumu ili dislociran trap, tako da će dalje upravljanje vozilom biti pravo mučenje a možete se “pozdraviti” sa dobrim plasmanom. Interesantni dodaci svakoj od trka jesu mini zadaci koje morate obavljati. Pored standardnog završavanje staze na dobroj poziciji, nekada će vas igra forsirati da ne budete poslednji jer će poslednje eliminisati automatski a katkad će vam zabraniti mini mapu pa nećete znati ni kuda treba da idete.

Jedna od slabijih strana Grid 2 jeste odabir vozila. Automobila zaista nema toliko puno. Ipak, podeljeni su po tipovima pa ćete lako odabrati auto za otvorene putanje, auto koji ima veliku brzinu kretanja, onaj koji se dobro ponaša u krivinama ... Vozilo naravno možete birati pre svake trke a u skladu sa tim kakav je tip staze na kojoj ćete se oprobati. Tu su naravno i opcije dodatnog doterivanja vozila, kačenja nalepnica, farbanja i slično.

Malo simulacija, malo arkada

Kada govorimo o veštačkoj inteligenciji, kompjuter je dosta lak za pobediti, ali se, kao i u većini sličnih naslova, uvek može naći “onaj jedan” protivnik na svakoj stazi koji će vam zadavati nešto više problema, sve dok ne napredujete dovoljno da i njega gledate u retrovizoru. Naravno, uvek možete povećati nivo težine kada će i završetak trke na dobroj poziciji biti nešto teži.

Grid 2 je solidna igra koja zaista nagrađuje vaše umeće vožnje i “guranje granica”. Nije simulacija u pravom smislu te reči, ali ni u arkadnom domenu nije baš “kao kod kuće”. Potreban je skill onoga ko upravlja vozilom da bi uspeh bio što bolji. Online mod je korektan i sigurno će pružiti sate i sate dobre zabave za one koji traže pravi izazov a singleplayer im je prelak.



Autor: Nikola Jovanović

DUST AN ELYSIAN TAIL

Dust tales, woo hoo



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Humble Hearts

Izdavač:
Microsoft Studios

Web:
<http://store.steampowered.com/app/236090/>

Cena:
€13.99

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core 2 Duo 2.8Ghz

RAM: 1GB

HDD: 1,5GB

Grafika: DirectX 10 compatible

Dust an Elysian Tail je igra koja je skoro u potpunosti kreirana od strane samo jednog čoveka. Dean Dodrill je projekat zamislio kao naslov namenjen Xbox Live indie kategoriji. Prvobitan plan ovog bivšeg člana Epic Games-a, koji je zanat pekao na Jazz Jackrabbit-u 2, je bio da igru završi za tri meseca ali se to vreme razvuklo na čak tri godine! Deen je u međuvremenu uspeo da impresionira Microsoft i osvojio njihovu Dream. Build. Play nagradu 2009-e. Igra je promovisan u full Xbox Live Arcade naslov a sada posle nešto manje od godinu dana dostupnosti na toj platformi, Dust an Elysian Tail je stigao i na Steam.

Dobar take na Matroidvania žanr

Centralni aspekt Dust an Elysian Tail-a su akcija i istraživanje. Matroidvania, žanr koji su pre 20ak godina definisali Metroid i Castlevania bi najbolje mogao da obuhvati Dust an Elysian Tail. Kako dobijate nove upgrade-e, bićete u mogućnosti da pristupate novim lokacijama u okviru sveta, ta standardna i proverena formula ovog žanra. Celine na mapi u Dust-u su međutim prilično velike i put sa jednog na drugi kraj u potrazi za item-om koji vam nedostaje ponekad može da bude i duži nego što bi želeli, u zavisnosti od količine neprijatelje koje ćete susretati. Međutim na ovo ćete se verovatno brzo navići i sve ukupno gledano okruženja bi mogli da okarakterišemo kao prilično zabavna za istraživanje.

Solidna combat mehanika...

Osim istraživanja, podjednako bitan momenat u Dust-u je i combat. On iako ukalupljen u 2D side scrolling osnovu, ipak nudi i malo više od igara iz ovog žanra od pre dve decenije. Dust od samog početka ima prilično solidan broj udaraca. Bićete u mogućnosti da protivnike lansirate u vazduh, zabavite se sa par juggle udaraca i onda ih snažno pošaljete na zemlju nanoseći damage okolnim neprijateljima. Fidget, malo cat-like stvorenje koje prati Dusta tokom kampanje i igra značajnu ulogu u priči i u okviru combat mehanike ima svoju ulogu sa magic attacks. Oni mogu biti i kombinovan sa Dustovim sekundarnim napadom za vrlo korisni - Duststorm. Sve ove mogućnosti koje imate od samog starta su vrlo zabavne i omogućuju vam da budete kreativni sa kombatom a pri tom pružaju i veliku mobilnost prilikom navigacije okruženjima. Međutim nove mogućnosti koje ćete sticati kasnije u igri kao što su double jump i slide će uglavnom biti korišćene za exploration, ostavljajući combat vrlo sličan onome sa kojim ste i počeli igru. Ovo će vam u drugoj polovini igre verovatno početi da pomalo ostavlja utisak ponavljanja koji može da vam pokvari utisak o celoj igri. Osim standardnih protivnika, Dust će se u par navrata susretati i sa bossovima ali oni nisu ništa što bi vam u značajnijoj meri promenilo gore pomenuti utisak ponavljajućeg gameplay-a.

...ali vremenom dosadi



80



- ✓ Grafika
- ✓ Solidan gameplay
- ✗ Vremenom počinje da se ponavlja



Priča u igri nije loša i držaće vas do samog kraja. Likovi su interesantni baš kao i dijalozi kojima nije strana ni dodatna nota humora. Sve ukupno, iako na prvi pogled možda ne delije tako, igra definitivno nije zapala u cartoony kliše kada je u pitanju priča i u sebi sadrži i malo mračnih momenata koji u ovako šarenom okruženju mogu da budu interesantan twist.

Ono što međutim ostavlja ipak najjači utisak je svakako vizuelni stil koji koristi Dust an Elysian Tail. Igra zaista izgleda kao crtani film koji vi kontrolišete. Art je zaista kvalitetan i jedini momenat kada ćete možda primetiti pad u kvalitetu je kada kamera zumira 2D detalje i kada ste u mogućnosti da jasno raspoznate pikselizaciju. Osim ovoga, igra zaista izgleda fenomenalno. Sjajna vizuelna prezentacija je upotpunjena i odličnim soundtrack-om i relativno solidnim voice acting-om. Fidget će možda nekima biti naporan i previše cute ali vremenom ćete se i na to navići.

Vrlo upečatljiv art stil

Što se tiče tranzicije na PC, Dust se baš i nije proslavio. Igra će zastati u par navrata bez obzira koliko moćnu mašinu imate, kao posledica loše optimizacije. Međutim sve ukupno vam ovo neće u značajnoj meri pokvariti ugođaj. Tastatura je podržana ali je Dust igra koja je pravljena za joypad i igranje na njemu je neuporedivo prijatnije nego na tastaturi. Sve u svemu Dust an Elysian Tail je interesantna igra.

Ukoliko vam u startu ovaj art style nije dopadljiv, to svakako može da bude kočnica. Takođe kombati bi mogao da bude raznovrsniji, nešto to će vam kako igra odmiče sve više odvlače ti pažnju. Međutim i pored ovoga, Dust ima dovoljno kvaliteta da bi ga preporučili, ljubiteljima žanra svakako a ostalima makar za probu. Igra takođe po nama ima i vrlo dobro određenu cenu, tako da je i to za svaku pohvalu.

Autor: Stefan Starović

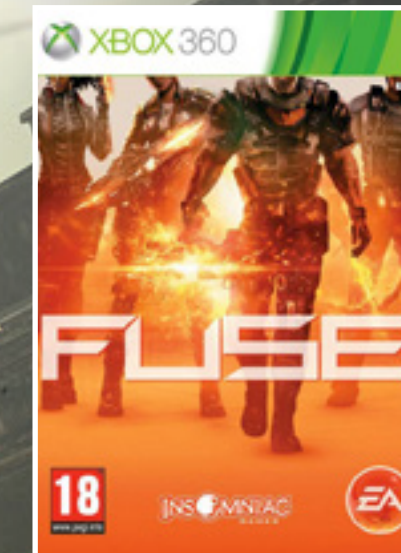
FUSE

Insomniac-ov novi akcioni naslov

N ikada mi nije bilo baš najjasnije zbog čega se Insomniac tripuje da ume da pravi FPS naslove. Odnosno, možda još nejasnije od toga mi je bilo ko uopšte njihove FPS naslove hoće da igra? Resistance je, po mom skromnom mišljenju, jedan od najviše naduvanih FPS-ova koji su kasnije razočarali još od doba Daikatane. Dobro, da ne preterujem, nije toliko tragično, ali kao igra koja je ekskluziva jednog sistema i "lansirni" naslov, očekujem da kvalitet neće izostati. No, nije ovo priča o Resistance-u, već o najnovijem akcionom naslovu developera kojeg smo već pomenuli, pod imenom – Fuse. Da li će I ovaj akcioni naslov ostvariti isti utisak kao Resistance? Fuse inače predstavlja prvi izlet Insomniaca u vode Xbox 360 konzole, pošto su svi prethodni naslovi bili ekskluzive Sonijeve konzole. Ovo je ujedno i svojevrsni "most" do narednog naslova, Sunset Overdrive, koji će biti ekskluziva Xbox One sistema.

Igra je prethodno bila poznata kao Overstrike, a u avgustu dobila novo ime

Ukoliko vam ime igre nije posebno poznato, možda je to zbog toga što je naslov doživeo svoj rebrending tokom leta prošle godine. Pre toga, još od najave 2011 godine, Fuse je bio poznat kao – Overstrike. Igra je postavljena u bližu budućnost I prati tim četiri "lucidna" agenta koji su poznati



Platforma:
PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Insomniac

Izdavač:
Deep Silver

Web:
www.enterthemetrometro.com

Cena:
39€

95%

65

Xbox
360

- ✓ Dobar humor
- ✓ Na trenutke zabavno
- ✗ ... ali samo na trenutke
- ✗ Nedovršena većina segmenata

kao Overstrike 9 I čija je misija da zaustave zlu korporaciju Raven od otimanja vanzemaljske supstance pod imenom Fuse koja bi onome ko je poseduje, donela neviđenu moć. Hajde da vidimo prvo šta je kul u ovoj igri. Mehanika nije loša, kao I izvođenje. Reklo bi se da je ekipa dizajnera otišla korak dalje u odnosu na ono što su do sada mogli da ponude, pa će ugođaj igranja biti na višem nivou nego kod Resistancea. Možda delimično treba da zahvalimo za to činjenici da rade I Ratcheta i Clanka, pa su tu bolje savladali TPS mehaniku. Druga stvar koja zavređuje pohvalu je poznati Insomniac humor. Treća stvar je činjenica da su glavni junaci skroz različiti, svaki sa svojim specifičnim karakteristikama I nekim od najkuljih oružja koja smo imali prilike da vidimo u nekoj igri u skorije vreme. Takođe, dobar je i dizajn nivoa kao i različitost okruženja koja ćete posećivati. U jednom trenutku će biti potpuni SciFi sa gomilom efekata u drugom pak mirni i raspali krajolik sa minimumom civilizacije.

Glavnom junaku Daltonu Brooksu glas je dao Brian Bloom

Tu je otprilike kraj pozitivnih strana u igri koje su vredne pomena. Nažalost, negativnih ima nešto više. Pre svega, izvedba nije baš na nekom nivou. Atmosfera je tu, ali nije dovoljno dobra. Izvođenje je tu, ali nije dovoljno dobro. Efekti su tu, ali nisu dovoljno dobri ... sve je tu, ali nije dovoljno dobro. Možda je to upravo ona boljka koju smo imali prilike da vidimo I kod već mnogo puta pomenutog Insomniac FPS. Jednostavno, iako je sve tu, fali "ono nešto" da možemo da kažemo da je kvalitet baš onakav kakav treba da bude. Iako su dizajneri pomenuli da je igra zabavna i u modu za jednog igrača, i jeste, opet, zbog gorepomenutih problema neće vas držati jako dugo. Bolja je zabava svakako u kooperativnom igranju za četiri druga koji bez ikakvog pardona "seku" protivnike najkreativnijim naoružanjem ikada. Problem leži u činjenici da ova rečenica zapravo bolje dočarava atmosferu nego što ona to zaslužuje.

Tu je onaj prepoznatljivi Insomniac humor

U tehničkom smislu, audio podloga je ok, soundtrack više nego dobar i zaista podiže atmosferu kada je potrebno. Modeli karaktera su dobri, animacije takođe ali nešto tu uvek fali. Protivnički AI zapravo funkcioniše OK pa ćemo ubaciti još jedan plus za FUSE ekipu. Međutim, inteligencija vaših saboraca podbacuje. Iako su u osnovi sasvim u redu, raspoređivanje, oživljavanje palih prijatelja itd, sve to fercera valjano. Ali sa druge strane ono najvažnije - ubijanje protivnika, u potpunosti je nepoznat pojam za vojnike koji se bore na vašoj strani.

Znači, ovako ... igra je zabavna ukoliko je isprobate sa prijateljima. Ima humora, nije loša akcija, može da proizvede nekoliko časova dobrog zezanja, ali ništa više od toga. To u najvećem broju slučajeva nije dovoljno da opravda cenu ovog naslova ali ukoliko neko bude dovoljno dobar da vam pozajmi da probate, nemojte da odbijete, nije lepo!



1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
10000FPS



Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Luka Komarovski

RUSH BROS

Dva DJ-a u platformskom svetu

Rush Bros je zanimljivo ostvarenje ekipe pod imenom XYLA Entertainment. U pitanju j brza 2D platforma u kojoj dva DJ-a trče kroz kojekakva okruženja i u njima vrše interakciju putem muzike. Trčite kroz predele prepunjene cirkularima, laserima, vatrom i eksplozijama a vi morate da skačete i preskačete sve te prepreke ali i okolne zidove i barikade kako biste prikupili poboljšanja putem kojih ćete moći da skočite više, trčite brže i tome slično.

Glavni cilj je da svaki od nivoa završite što je pre moguće, ali to svakako neće biti tako jednostavno kao što mislite. Posmatrajte Rush Bros kao svojevrsnog Super Meat Boy-a, kada bi ga zanimala muzika.

2D platforma sa dva DJ-a

Neke od prepreka jako su jednostavne i dobro poznate iz većine sličnih igara, ali će druge biti izazovnije jer najčešće izgledaju kao najobičnije bezopasne platforme i delovi mape. Skok u takve zamke ne samo da će vas šokirati već i vašeg lika poslati u večna DJ lovišta. Kako dalje budete napredovali, nailazićete na vrata za koje su potrebni ključevi raznoraznih boja (ko bi rek'o!, prim.nov). Ovi ključevi su naravno locirani na drugom kraju mape (ko bi rek'o 2, prim. nov) usled čega ćete morati da jako brzo pretrčite sa jednog na drugi kraj. Tu će vam pomagati ubrzanje i



Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
XYLA Entertainment

Izdavač:
Digital Tribe, Steam Greenlight

Web:
www.myxyla.com/games/rush-bros

Cena:
10€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Dual Core 2.0GHZ
RAM: 2GB
HDD: 1GB
Grafika: GeForce 650



platforme na federe kako biste doskočili što dalje. Znači, sad to više nije samo Meatboy već i Sonic, pa vi zamislite kako to izgleda. Doduše, moramo biti iskreni i reći da je dizajn nivoa zaista specifičan tako da nema ni reči o kopiranju nekog od poznatih naslova.

Problem sa igrom su pre svega kontrole – suviše su osetljive i čine da bude jako teško da skočite na neke male platforme ili se primaknete uz sam čošak litice pa potom skočite na neku dalju i sve ono što jeste standardna stvar kod platformi. I ovde bi bila, da kontrole nisu toliko osetljive da ćete zbog njih a ne zbog toga što nemate umeća poginuti u 4 od 5 slučajeva dok ne savladate prepreku. Doduše, mala “glavolomka” je da li ovi problemi nastaju zbog kontrola ili zbog čudnog dizajna nivoa, ali bez obzira na sve, ugođaj igranja ovim je definitivno narušen.

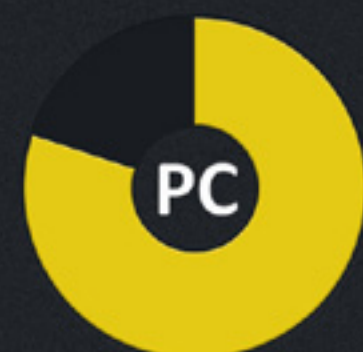
Infected Mushroom soundtrack prati avanture junaka

Nakon kampanje za jednog igrača tu je napredni multiplayer mod kao i singleplayer arkadni mod u kojem možete da prihvatite prijatelje ili nepoznanike sa neta koji igraju istu igru. Na taj način možete ispitati svoje umeće sa hiljadama drugih igrača širom sveta. Igra poseduje ukupno 40 nivoa koji zaista nisu kratki, pa kada govorimo o tome koliko igra traje, možemo slobodno reći da – traje!

Rush Bros je simpatična platformska igra koja ima svoje probleme, ali i koja će naći svoju publiku, prvenstveno kod onih koji vole muziku. Ne samo da Infected Mushroom ima sjajne stvari u vidu soundtracka za ovo izdanje, već se i čitavi nivoi i dešavanja odigravaju u ritmu muzike. Veoma zanimljivo! Još ukoliko volite psihodeliju, onda ovu igru morate da isprobate!

90%

80



- ✓ Dobar arkadni gameplay
- ✓ Kreiranje staza
- ✗ Sličnost sa ostalim Trackmania naslovima

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Nadeo

Izdavač:
Ubisoft / Steam

Web:
Web www.maniaplanet.com/trackmania

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad 2GHz,
RAM: 4GB
HDD: 3GB
Grafika: Bilo koja novije generacije

**Autor: Bogdan Diklić**

TRACKMANIA 2 STADIUM

To je ta jurnjava!

I skreno, pomalo smo se pogubili sa "Trackmania univerzumom" po pitanju šta je čiji nastavak, šta je kome dodatak, koja je igra došla pre a koja posle neke druge. Trackmania pa Trackmania Original, pa Sunrise, Sunrise eXtreme, Nations, Nations Forever, United, United Forever, Trackmania DS (za ovu jedino znamo sa sigurnošću za koji je sistem), Trackmania Turbo, Wii (i za ovu!), potom Trackmania 2. Pa i ova dvojka se kasnije deli na dodatke – Canyon, Valley i ovaj o kojem sada pišemo, Stadium.

Ukratko, Canyon i Valley predstavljaju "kompleksne" igre poput Sunrisea na primer, gde sa raznoraznim vozilima idete kroz raznorazna okruženja i takmičite se na raznoraznim takmičenjima. Stadium sa druge strane ima potpuno drugačiju filozofiju, izučenu kod Nations Forevera – jedan bolid (doduše, menjate mu boje) i jedno okruženje i – udri! Trackmania Nations (Forever) nastala je inače kao besplatna igra za potrebe Electronic Sports World Cup takmičenja gde je bila zvanična igra, usled čega je i različitost bolida bila u boji odnosno imitaciji zastave države iz koje takmičar dolazi. Cilj je bio ostvariti bolje vreme od protivnika, zauzeti prvo mesto i tako postaviti svoj rekord. Otvaranje servera je bilo nikad lakše, "uskakanje" u partiju takođe, a dobra stara "lako za savladati, teško za biti jako dobar" dogma potpomogla je da u Nations Forever dođe rekordni broj igrača – desetak miliona. Stadium će pokušati da dostigne tu slavu.



Trackmania 2 Stadium izašla je mesec dana pre roka!

Razlog zbog kog možda neće uspeti, pored činjenice da se igra plaća je i potpuno retardirani Mediaplanet interfejs koji izgleda kao nešto sa Nintendo Wii konzole ali sa početka devedesetih. Sistem je bagovit, loše rezolucije, konfuzan, nepotrebno animiran i zbunjujuć, kao da su Nadeo programeri napravili istraživanje kakav interfejs i sistem treba da bude, dobili odgovore i onda uradili sve suprotno. Srećom po sve, pored ovog katastrofalnog poteza, ostatak igre teče prilično lepo.

Na početku odabirate zemlju odakle ste i pruža vam se prilika da krenete u otključavanje staza. Postoje staze za početnike, iskusnije, profesionalce i potom za trke na internetu, sve u skladu sa vašim znanjem. Kao solo igrač moraćete da idete redom kroz staze kako biste otključavali nove, a za igru putem interneta možete odabrati ili se priključiti bilo kojoj od staza. Tokom solo vožnje odabirate "duha" odnosno kompjuterski vođeni bolid sa jednim od tri vremena staze – bronzano, srebrno ili zlatno, kako biste videli kako se kotirate u odnosu na referentne rezultate. Kao i u Nations foreveru, vožnja ovih staza u najvećem broju slučajeva je dosadna, osim ukoliko ne naiđete na neku baš zanimljivu. Što su staze teže, biće vam interesantnije, ali zaista ćete pravu zabavu doživeti tek kada isprobate neke od "pro" staza za turnire i takmičenja. Trenutno postoji oko 600 igrača iz naše zemlje od čega oko 400 iz Beograda. U igru su ubačeni i drugi veći gradovi, a postoji 4-5 domaćih servera na kojima se okupljaju igrači. Ipak, jasno je da će za veće izazove biti potrebno nakačiti se na neki od popularnijih evropskih servera.

Otvorena beta aktivna je od kraja februara

Kontrole su, pomenimo za one koji možda ne znaju, jako jednostavne. Levo i desno je skretanje, napred je gas, nazad je kočnica. Nakon što ispadnete sa staze ili uradite nešto neprimereno, možete se vratiti na tu tačku ili resetovati kom-

pletu trku. Ponovni start trke ne resetuje brojač vremena, tako da imate ograničen broj minuta da sustignete najbolje vreme. Ovo doprinosi tome da svako vozi željeni broj krugova u skladu sa tim koliko je puta pogrešio ili bio dobar, ali ujedno svi igrači moraju da i dobro proračunaju koliko im ukupno vremena treba za završetak kruga i da li će uspeti da naprave pun krug do isteka vremena. Kao što smo već pomenuli, da biste savladali kontrole i krenuli da vozite solidno, biće vam potrebno jako malo vremena. Ali da biste sustigli "zlatna" vremena staza, za to ćete već morati dobro da se potrudite.

Grafički, igra je jako napredovala u odnosu na Nations Forever, što je i za očekivati jer je vremenski jaz čitavih 5 godina. Međutim, sve ostalo je identično kao pre, što je u ovom slučaju dobra stvar, pa se Stadium može posmatrati kao svojevrsni "hi-res mod" za Nations Forever, ali i dodatak koji bi sada, znatno popularnijoj franšizi, trebalo da donese i znatno više igrača.

Sve što ste voleli kod Nations Forever je tu

Najviše se naravno očekuje od kreiranja sopstvenih staza. Sistem po kojem je Trackmania poznata od svojih početaka, omogućava kreativnim pojedincima da na jako lak način formiraju svoje staze, za početnike, polu profesionalce ili one najbolje. Naravno, kao i uvek, najveći broj kreacija je slabog kvaliteta, ali manji procenat (što je u konkretnom broju staza više nego dovoljno) uspeva da zaseni čak i Nadeo staze. Često se događa da upravo staze kreirane od strane korisnika postanu i zvanične staze na turnirima.

Trackmania 2 Stadium je sjajna igra koja će se dopasti svima koji se sećaju Nations Forevera ili onima koji jednostavno vole ovaj vid arkadne simulacije. Pitanje je kako će igrači reagovati na činjenicu da igra nije besplatna (košta 10 evra) i da li sada, pet godina kasnije, postoji tržište za ovaj projekat imajući u vidu napredak kompletne industrije. Mi mislimo da je formula i dalje uspešna, ali ni ona neće moći da napravi čudo ukoliko Nadeo zajedno sa Ubisoftom bude povukao neke loše poteze.

Autor: Pavle Čulum

NEVERWINTER

I još jedan F2P MMO

Mislim da ne postoji osoba koja početkom milenijuma nije makar u prolazu čula za popularnu Dungeons and Dragons-style igru Neverwinter Nights. Vitezovi, ratnici, čarobnjaci i lopovi u večitoj borbi protiv snaga zla, zmajeva i ostalih kliše negativaca. Davno bejaše zlatne godine RPG igara, a igrači svih uzrasta su se uželeli kvalitetne D&D igre koja bi "spasila" žanr od jeftinih kopija u prezasićenom MMO tržištu. I posle svih godina, na scenu dolazi Dungeons and Dragons: Neverwinter, Free to Play MMORPG razvijen od strane studija Cryptic i izdavača Perfect World.

Za one kojima MMORPG žanr nije stranac, Neverwinter prati isprobanu formulu i standardan modus operandi. Igra trenutno nudi 7 rasa: Human, Dwarf, Elf, Half-elf, Drow (dark elf), Orc, Tiefling (polu demon) i 5 klasa: Guardian Fighter, Devoted Cleric, Trickster Rogue, Great Weapon Fighter i Control Wizard. Zanimljiv je sistem dodavanja atributa svakoj klasi, mada u sustini ne menja njihovu svrhu i više služi kao neki role-playing dodatak. Takodje je i prisutan standardni Trinity sistem grupa : tank, healer, damage dealer, uz dodatak support opcije koju može popuniti bilo koja klasa.

Neverwinter prati isprobanu formulu i standardan modus operandi

Prica je prilično linearna i ako ste altholic, primetićete jako malo razlike između quest-lines (manje od 5%). Questovi



- ✓ Akcioni stil borbe
- ✓ D&D elementi i crafting
- ✗ Stariji stil grafike
- ✗ Linearni questing
- ✗ Instance, instance, instance!

Platforma:

PC

Razvojni tim:

Cryptic Studios

Izdavač:

Perfect World Entertainment

Web:<http://nw.perfectworld.com/>**Cena:**

free-to-play

Cena:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core 2 Duo 2.8GHz

RAM: 2GB

HDD: 1GB

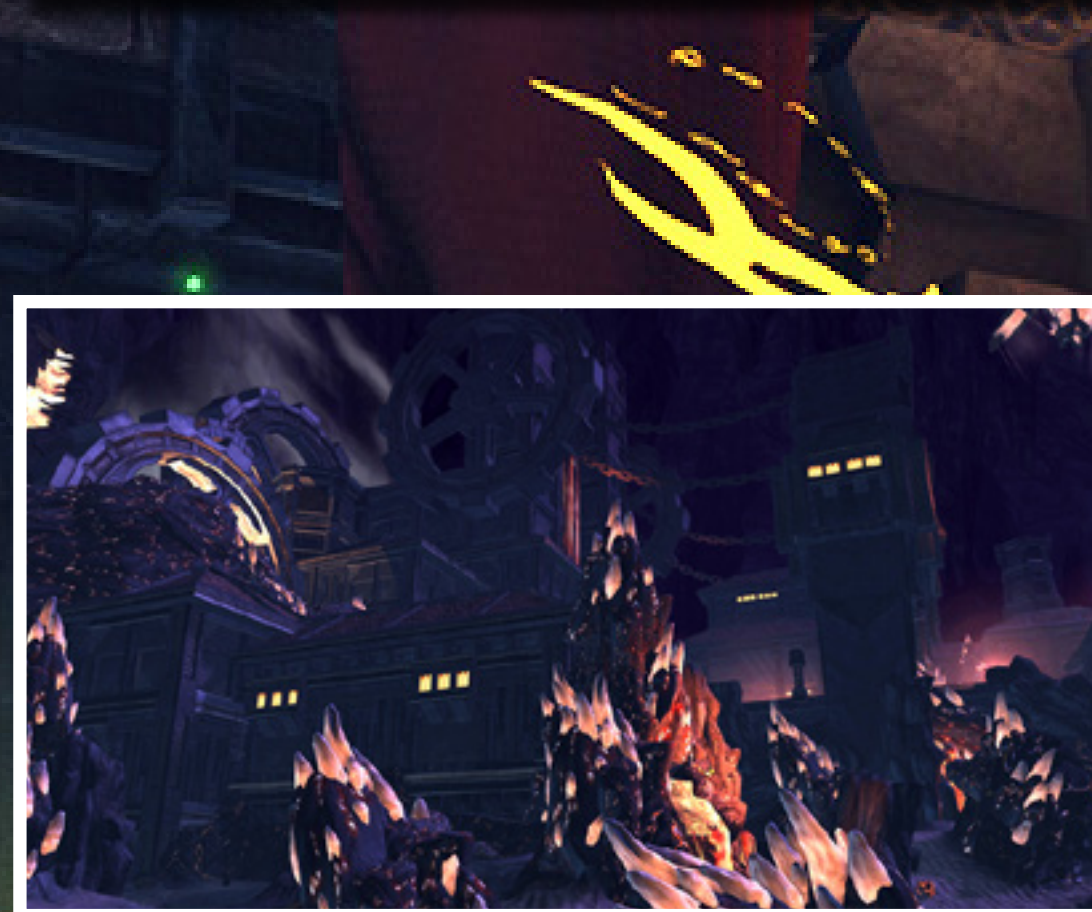
Grafika: GeForce 8800 or ATI Radeon HD 2900GT

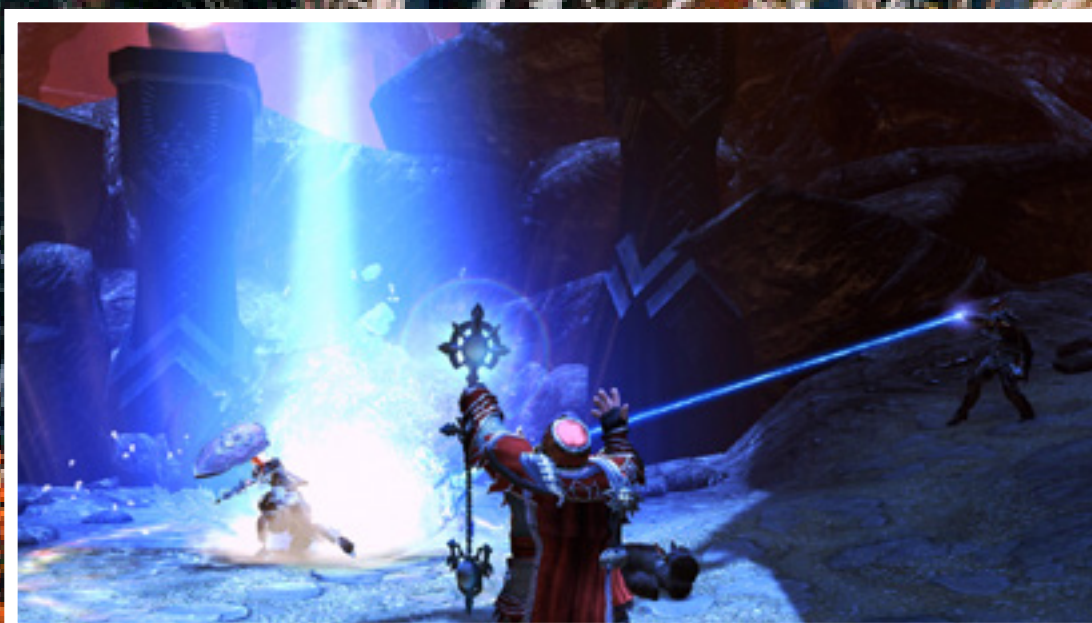


su tipični i uglavnom dosadni: ubij 10 razbojnika, pokupi 15 vreća, zapali nešto. Glavni adut igri je svakako combat mehanika. Neverwinter se odlučio za akcioni mouse-look model, sto znaci da ce vam "nišan" biti zalepljen za miša dok ga ne odlepite pritiskom na Alt taster. Ovakav stil doprinosi brznoj dinamici borbe i diabolikom hack-n-slash sistemu. Sa druge strane, ovakav stil pati od iste boljke kao i bliski rođak Tera Online – svaki cast/ability vas ukoreni dok potez nije završen. Sto znaci da kod svake bačene magije morate da čekate da se animacija završi pre nego sto se možete opet pomeriti, a isto vazi i za melee klase – svaki jači ability ima neku "wind-up" animaciju sto vas sprečava da pomerite lika dok taj wind-up nije završen.

Ova boljka usporava dinamiku sto doprinosi mnogo sporijem ritmu. Dodatno poređenje sa Terom je i healing mehanika. Svaki heal se baca nišanjem na metu, sto postaje jako komplikovano kad se melee klase načičkaju oko bosa. AoE healovi ne traže metu ali su naravno mnogo slabiji od fokusiranih magija. Da ne bude sve mračno, zanimljiv aspekt ovakvog combat modela je i sekundarna/dodge mehanika. Svaka klasa ce imati svoj alternativni potez koja uglavnom služi survival svrsi. Npr. Guardian ce podići štit, Thief ce se otkotrljati, a Wizard ce se teleportovati. Klase takodje sadrže i modifier dugme kojima menjaju baseline abilities na različite načine – Cleric ce imati jače healove, Guardian ce menjati AoE i single target abilities, itd.

U poznatom Cryptic stilu, većina oblasti u igri su instancirane. Grad Neverwinter sedi u svojoj instanci i prilaz raznim oblastima grada se obavlja teleportacijom (kapijama). Dungeona ima sijaset, em single player em grupnih, i svi su instancirani. Još jedan zanimljiv koncept je otključavanje kovčega i blaga. Svaka klasa ima svoj "native unlock", npr. Guardian ima "Dungeoning", Cleric ima "Religion", itd. Ako kovčeg trazi Dungeoning Kit, Guardian ce moci da ga otključa za dž, dok ce Thief morati da kupi kit ili da ga nađe kao loot. Ovo doprinosi raznovrsnosti i sastavljanju grupa koji se sastoje od različitih klasa.





Instance, instance, instance!

PVP prati sličan sistem kao WoW. Battlegrounds i Arene su prisutne, sa različitim stilovima i ciljevima. Igra je još uvek u svojoj "mladosti" tako da još nije postignut balans klasa. Crafting sistem je definitivno jedan od velikih pluseva Neverwintera. Postoji više profesija, kao armorsmith, weaponsmith, leadership, itd. Krafting se obavlja u real time-u, sto znaci da stavite neki "recept" na trening koji traje 4 sata, i možete ležerno da se izlogujete jer ce posao da se radi u pozadini. Takodje, crafting može da se obavlja i planira preko Neverwinter sajta bez potrebe logovanja u igru. Većina recepata višeg nivoa traže gems ili materijale koje možete naći u dungeonima tako da su blisko povezani. Neverwinter prati sličan sistem valuta kao ostale Cryptic igre. Zlato je resurs koji ce te dobiti kroz looting i prodaju vendorima, mada zlato postaje beskorisno na visim levelima. Glavna valuta su Astral Diamonds, i oni se dobijaju kroz sve aspekte igre (dungeon, PVP). AD su takodje i glavna valuta za aukcije, tako da bilo kakav high-level trading nije moguć zlatom.

Prosečni tehnički aspekti

Sto se tiče tehničkih aspekata igre, Neverwinter spada u neku prosečnu klasu. Grafika izgleda prilično izlizano i staro, animacija je kruta, a modeli ispod-prosečni. Efekti su na malo višem nivou i magije stvarno izgledaju lepo i moderno. Zvuk je odrađen na visokom nivou i ambijentalni efekti lepo doprinose generalnoj atmosferi, pogotovo u većim gradovima. Sa druge strane, voice acting je zaista slab i vidi se da je budžet falio u tom polju.

Bez obzira na to da li smatrate da je dostojan naslednik NWN legende ili je jeftina kopija, D&D : Neverwinter je zabavna igra koja na pozitivan način pokušava da modernizuje Dungeon and Dragon atmosferu i vrati RPG žanr svom domu.

GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**